Roland®

XV-3080 MANUAL DEL USUARIO

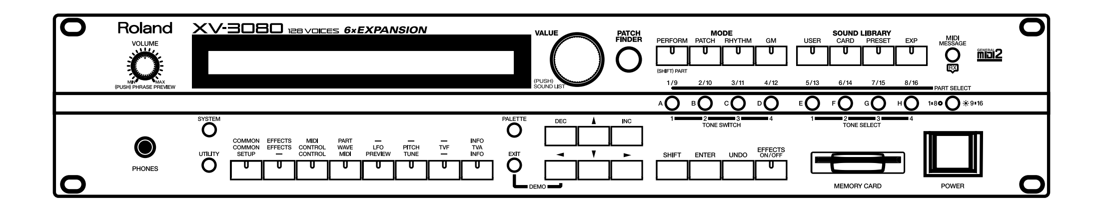




MANUAL DEL USUARIO

Muchas gracias y felicitaciones por adquirir el Roland XV-3080.

Antes de utilizar el equipo, lea con ateción las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (p. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (p. 3), y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 4). Estas secciones ofrecen información importante relativa a la correcta utilización del equipo. Además, para familiarizarse con todas las funciones de este nuevo equipo, lea todo el Manual del Usuario. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo a mano para futuras consultas.



Convenciones utilizadas en este Manual del Usuario

Para facilitar el rpocedimiento, se ha adoptado el siguiente sistema de convenciones:

Los nombres y números de los botones figuran entre corchetes [ ]. Por ejemplo, [PATCH] representa el botón PATCH y [ENTER] el botón ENTER.

Un asterisco al inicio del párrafo (*) indica una nota o una precaución.
(p. **) se refiere a páginas del manual.

* *Las figuras que representan lo que se muestra en pantalla se basan en los ajustes de fábrica. No obstante, tenga en cuenta que en algunos casos pueden ser distintos de los ajustes de fábrica más recientes.*

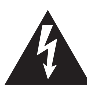
* SmartMedia es una marca comercial de Toshiba Corporation.

Copyright © 2000 ROLAND CORPORATION
Todos los derechos reservados. No se puede reproducir ninguna parte de esta publicación de ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.




ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



El símbolo de relámpago con punta de flecha dentro de un triángulo pretende alertar al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" no aislado que puede ser de una magnitud suficiente como para representar un riesgo de descarga eléctrica para las personas.



El símbolo de exclamación dentro de un triángulo pretende alertar al usuario de la presencia de instrucciones operativas o de mantenimiento importantes en los manuales que acompañan al programa.

INSTRUCCIONES RELATIVAS AL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS O LESIONES EN LAS PERSONAS

INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD
GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA - Al utilizar equipos eléctricos deben seguirse algunas precauciones básicas, que incluyen las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones.
2. Guarde las instrucciones para futuras consultas.
3. Lea atentamente las advertencias.
4. Siga todas las instrucciones.
5. No utilice el producto cerca del agua.
6. Límpielo sólo con un trapo húmedo.
7. El producto debe colocarse de manera que su posición no interfiera con su apropiada ventilación.
8. Instale el producto lejos de fuentes de calor como radiadores, calefactores u otros aparatos (incluso amplificadores).
9. Siga las instrucciones de seguridad del conector polarizado o de tipo tierra. Un conector polarizado tiene dos clavijas, una más grande que la otra. Un conector tipo tierra tiene dos clavijas y una tercera patilla de tierra. La clavija más grande o la patilla se proporcionan para su seguridad. Si el conector no entra en el enchufe, diríjase a un profesional para que se lo cambie.
10. Evite pisar u oprimir el cable de alimentación, particularmente los conectores y el punto de salida del cable de la unidad.
11. Utilice únicamente accesorios recomendados por el fabricante.
12. Este producto debe utilizarse sólo sobre un soporte, trípode, pie, carrito o mesa recomendados por el fabricante o provistos con la unidad. Si utiliza un carrito, tenga cuidado al moverlo para evitar que se dañe.
13. Desconente el producto si hay tormenta eléctrica o si no va a utilizar la unidad durante un tiempo.
14. Consulte siempre al personal especializado cuando la unidad tenga una avería de cualquier tipo, como por ejemplo si se daña el cable de alimentación o el conector, si se derrama líquido o le caen objetos encima, si ha sido expuesto a la lluvia, si no funciona correctamente o si se ha caído.

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol ⏚ or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ATENCIÓN y ⚠PRECAUCIÓN

⚠ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
⚠PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo ⃠ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠ATENCIÓN

- Antes de utilizar esta unidad, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.



- No abra ni realice ninguna modificación interna en la unidad. (Excepto si el manual le proporciona instrucciones especificas para hacerlo, las cuales deberán seguirse para colocar las opciones instalables por el usuario; consulte Comienzo Rápido p. 3.)



- Cuando utilice este equipo con un soporte o un pie recomendado por Roland, el soporte o pie deben colocarse con atención para que quede plano y permanezca estable. Si no utiliza ningún soporte o pie, deberá asegurarse que lugar elegido para colocar el equipo ofrezca una superficie plana que soporte de manera adecuada el equipo, y que no permita que éste tambalee.



- No dañe el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, ni coloque objetos pesados sobre él. Un cable de alimentación dañado es un peligro de fuego o de descargas eléctricas. No utilice nunca un cable dañado!



- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas esenciales para la utilización segura del equipo.



- Proteja la unidad contra los golpes fuertes. (No la deje caer!)



- No conecte el cable de alimentación del equipo a una toma con muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial al utilizar alargos—el voltaje total utilizado por todos los aparatos conectados al alargo no debe exceder su capacidad nominal (watios/amperios). Las cargas excesivas pueden hacer que el aislamiento del cable se caliente y que eventualmente se derrita.

⚠ATENCIÓN

- Antes de utilizar el equipo en el extranjero, consulte con su distribuidor, con el Centro Roland más próximo o con un distribuidor autorizado, que aparecen en la página "Información".

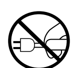


- Apague siempre el equipo y desconecte el cable de alimentación antes de instalar la placa de circuitos (serie SRX, serie SR-JV80; Comienzo Rápido p. 11).



⚠ PRECAUCIÓN

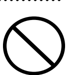
- Coja siempre el conector del cable de alimentación al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente.



- No deje que los cables se enreden. Además, todos los cables deben estar fuera del alcance de los niños.



- No suba nunca sobre el equipo, ni coloque objetos pesados sobre él.



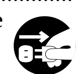
- No toque nunca el cable de alimentación ni su conector con las manos húmedas al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente.



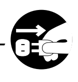
- Antes de desplazar el equipo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y desconecte todos los cables de los equipos externos.



- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.



- Siempre que haya la posibilidad de una tormenta eléctrica en su zona, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.



- Instale sólo la placa(s) de circuitos especificadas (serie SRX, serie SR-JV80). Extraiga sólo los tornillos especificados (Comienzo Rápido p. 3).



Contenido

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos listados en “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES” y “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” de las páginas 2 y 3, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

Alimentación: Utilización de Baterías

- No utilice este equipo en la misma derivación de circuito que cualquier equipo que genere interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros equipos, apague todas las unidades. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los equipos.

Ubicación

- Este equipo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- Para evitar posibles problemas de funcionamiento, no utilice el equipo en lugares con humedad, como por ejemplo áreas expuestas a la lluvia o a otros tipos de humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o uno ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente suave no abrasivo. Seguidamente, seque el equipo con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, disolventes ni alcohol de ningún tipo, para evitar la posibilidad de decolorar y/o deformar el equipo.

Reparaciones e Información

- Tenga en cuenta que, al reparar el equipo, podría perder toda la información contenida en la memoria. Debe hacer una copia de seguridad de la información importante en una Tarjeta de Memoria, o guardarla por escrito (si es posible). Durante la reparación, tenga cuidado en evitar pérdidas de datos. Aún así, en algunos casos (como cuando el circuito de memoria no funciona), es posible que no se pueda restaurar la información, y Roland no asume ninguna responsabilidad en relación a esta pérdida.

Memoria de Seguridad

- Esta unidad contiene una batería que activa la memoria de la unidad mientras el equipo está apagado. Cuando la batería se descargue, aparecerá un mensaje en la pantalla como el que se muestra a continuación. Cuando vea este mensaje, cambie la batería por una de nueva tan pronto como sea posible para evitar la pérdida de información de la memoria. Para sustituir la batería, consulte con su distribuidor, el Servicio Roland más próximo, o un distribuidor Roland autorizado, como se lista en la página “Información”.

  “Battery Low”

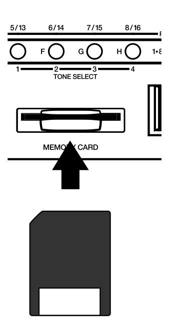
Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera definitiva como resultado de un problema de funcionamiento, o debido a un uso incorrecto del equipo. Para protegerse contra el riesgo de pérdida de información importante, es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas de toda la información importante guardada en la memoria del equipo.
- Desafortunadamente, puede ser imposible recuperar los contenidos de información guardada en la memoria de la unidad, una tarjeta de memoria, u otro equipo MIDI (p.ej., un secuenciador) una vez ésta se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad con relación a estas pérdidas de información.
- Utilice un cuidado razonable al manipular los botones, deslizadores, o demás controles del equipo; así como al utilizar sus jacks y conectores. Una utilización brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee nunca ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Al conectar y desconectar todos los cables, coja siempre el conector—no tire nunca del cable. Con ello evitará corto circuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- El equipo irradiará una pequeña cantidad de calor cuando funcione. Esto es totalmente normal.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a un nivel razonable. Puede utilizar auriculares, para no tener que preocuparse por los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).
- Si debe transportar el equipo, utilice la caja (incluyendo el material de protección) original, si es posible. En caso contrario, deberá utilizar materiales de embalaje equivalentes.

Antes de Utilizar Tarjetas

Utilizar Tarjetas DATA

- Inserte con cuidado y totalmente la tarjeta DATA —hasta que quede firme en la ranura.



- No toque nunca las terminales de la tarjeta DATA. Evite también que las terminales se ensucien.

Funciones Principales

■ Polifonía de 128 voces y multitímbrico de 16 partes

El XV-3080 es un generador de sonido multitímbrico de 16 partes produce hasta 128 voces polifónicas simultáneamente. Proporciona una amplia polifonía, incluso con Patches que contengan varios Tones.

■ Efectos Integrados de Interpretación de calidad

La tecnología Advanced DSP (Procesador Digital de Señales) proporciona un gran número de efectos de calidad de estudio. El XV-3080 ofrece tres unidades de efectos internos: Multi Efectos, dispone de 63 tipos de efectos diferentes, Chorus y Reverberación.

■ Crear Tones muy Expresivos

Con Patches que contienen cuatro Tones estéreo, además de instrumentos de cuatro Tones en Grupos de percusión -- también puede usar hasta un total de ocho tipos de ondas -- el XV-3080 le transporta un paso por delante de la generación anterior de módulos de la serie JV de Roland, proporcionando un control incluso más preciso y permitiéndole crear sonidos más exuberantes y expresivos.

■ Compatible con el nivel 2 del Sistema General MIDI

El XV-3080 proporciona un modo compatible con el nivel 2 del Sistema General MIDI, el formato estándar para los sistemas desktop music (DTM). Los estándares del sistema General MIDI 2 compatibles actualizados capturan el sonido dónde el General MIDI no lo hacía, ofreciendo capacidades expresivas incrementadas e incluso una mayor compatibilidad. Puede reproducir archivos de información musical disponibles en el mercado compatibles con el sistema General MIDI (p. 141).

■ Mayores Posibilidades de Ampliación con el Nuevo Formato de la Tarjeta de Ampliación de Ondas

El XV-3080 acepta hasta dos nuevos formatos de la Tarjeta de Ampliación de Ondas (Series SRX, de venta por separado). Además, puede añadir cuatro Tarjetas de Ampliación de Ondas de una anterior generación (Series SR-JV, de venta por separado). (Comienzo Rápido p. 2)

Todo esto le proporciona unos recursos sin precedentes para crear sonidos desde una gran cantidad de datos en forma de onda.

■ Las funciones de Patch Finder y Phrase Preview

El XV-3080 dispone de una función Patch Finder que permite encontrar rápidamente los Patches de un tipo o categoría especificada. (Función Patch Finder p. 16)

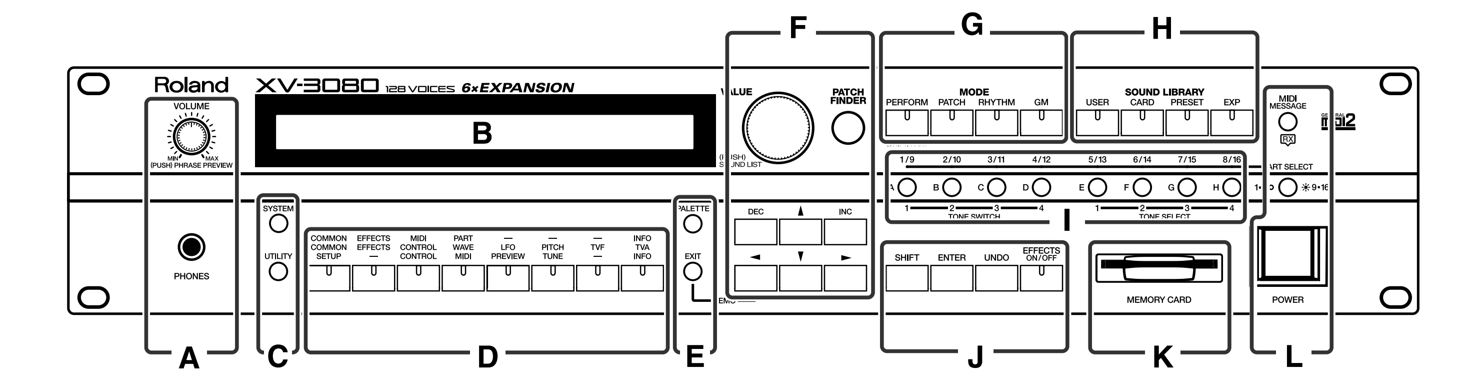
Pulse el botón [PHRASE PREVIEW] del XV-3080 para previsualizar el Patch seleccionado con una Frase adecuada musicalmente. (Función Phrase Preview p. 13)

■ Registrar un Patch en la LISTA DE FAVORITOS

Puede juntar sus Patches favoritos y más utilizados registrándolos en la **LISTA DE FAVORITOS**. La **LISTA DE FAVORITOS** le proporciona un acceso inmediato a sus Patches favoritos, tanto si se encuentran en el mismo XV-3080, en Tarjetas de ampliación de ondas, o tarjetas de memoria. Puede registrar hasta 64 Patches en esta lista. (p. 121)

Panel Frontal y Panel Posterior

Panel Frontal



A

Mando VOLUME (PHRASE PREVIEW)

Ajusta el volumen desde los A(MIX) jacks OUTPUT y jacks PHONES. El volumen desde los jacks OUTPUT B y C no se pueden ajustar.

Puede pulsar el mando para escuchar el XV-3080 sin utilizar aparatos externos. (Función Phrase Preview p. 13)

Jack PHONES

Aquí se conectan los auriculares. (Comienzo Rápido p. 10)

B

Pantalla

La pantalla presenta una variedad de información sobre la operación que se realiza.

C

[SYSTEM]

Selecciona el Modo System.

Le permite realizar los ajustes que afectan a todo el XV-3080.

[UTILITY]

Selecciona el Modo Utility

Este botón le permite realizar operaciones como guardar, copiar, inicializar, transferir información, escribir-proteger datos, gestionar la tarjeta de memoria, y reajustar operaciones de fábrica.

D

Botones de Selección de Funciones

Las funciones de estos botones cambian segun el modo seleccionado.

Las etiquetas azules muestran lo que los botones realizan en modo Performance, las naranja en el modo Patch/Rhythm Set, y las grises en el modo System. Estos botones, en cada caso, proporcionan acceso a ajustes relevantes, o "parámetros."

E

[PALETTE]

Pulse este botón cuando desee utilizar la pantalla Palette para modificar los ajustes Patch o Performance.

[EXIT]

Pulse este botón cuando desee volver a la pantalla del modo PLAY, o para cancelar una operación antes de ejecutarla.

Mantenga pulsado [EXIT] y presione [◄] para escuchar las canciones de demostración XV-3080. (Comienzo Rápido p. 14)

F

Marque VALUE (SOUND LIST)

Ajuste el dial para modificar los ajustes de los parámetros, o "value." Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE, el valor del parámetro cambiará con incrementos mayores.

Pulse este dial en el modo Patch/Rhythm Set para visualizar una lista que muestre la colección de sus sonidos favoritos. (p. 121)

[PATCH FINDER]

Puede seleccionar un Patch utilizando la función Patch Finder. (p. 16)

[INC]/[DEC]

Utilice estos botones para modificar un valor del parámetro. Si mantiene pulsado un botón y pulsa el otro, los valores cambian más rápidamente. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor cambiará con

incrementos mayores.

[◄], [►]

Mueva el cursor (línea inferior) utilizando.

[▲], [▼]

Si en el extremo izquierdo de la pantalla aparece un símbolo ↑ o ↓ , utilice estos botones para pasar a otras pantallas de parámetros.

Mantenga pulsado [EXIT] y presione [◄] para escuchar las canciones de demostración.

G (MODE)

[PERFORM]

Pulse este botón para entrar al modo Performance. (p. 14)

Pulse este botón mientras mantiene pulsado [SHIFT] para conmutar al modo Part Play, lo que le permite realizar cambios a los ajustes para el Patch y Rhythm Set asignado a cada Parte (p. 109).

[PATCH]

Pulse este botón para entrar en el modo Patch. (p. 14)

[RHYTHM]

Pulse este botón para entrar al modo Rhythm Set. (p. 14)

[GM]

Pulse este botón para entrar al modo General MIDI 2. (p. 14)

H (SOUND LIBRARY)

[USER]

Selecciona un sonido de la biblioteca USER. (p. 15)

[CARD]

Selecciona un sonido de una tarjeta de memoria instalada, que se vende por separado. (p. 15)

[PRESET]

Selecciona un sonido de la biblioteca PRESET. (p. 15)

[EXP]

Selecciona un sonido de una tarjeta de ampliación de ondas, que se vende por separado. (p. 15, Comienzo Rápido p. 2)

I

PART SELECT [1/9]–[8/16]

Selecciona una Parte cuyos ajustes desee cambiar. (p. 103)

Se conmuta cada Parte on o off. (p. 102)

TONE SWITCH [1]–[4]

Conmuta cada Tone on o off. (p. 84)

TONE SELECT [1]–[4]

Selecciona un Tone cuyos ajustes desea cambiar. (p. 89)

[A]–[H]

Selecciona un sonido de SOUND LIBRARY. (p. 15)

J

[SHIFT]

Utilice [SHIFT] en combinación con otros botones. Si mantiene pulsado este botón cambia las funciones de otros botones.

[ENTER]

Utilice este botón para finalizar un ajuste de valor o ejecutar una operación.

[UNDO]

Utilícelo para restaurar un valor de parámetro modificado a su ajuste original.

[EFFECTS ON/OFF]

Utilícelo para activar o desactivar los efectos internos (Multi Efectos, Chorus, Reverberaciones). (p. 21)

K

MEMORY CARD

Aquí se puede insertar una tarjeta de memoria disponible en el mercado. (p. 125)

L

[MIDI MESSAGE/RX]

MIDI MESSAGE: Se iluminará al recibir un mensaje MIDI.

RX: Activa y desactiva Partes en modo Performance y modo GM. (p.??)

[1-8/9-16]

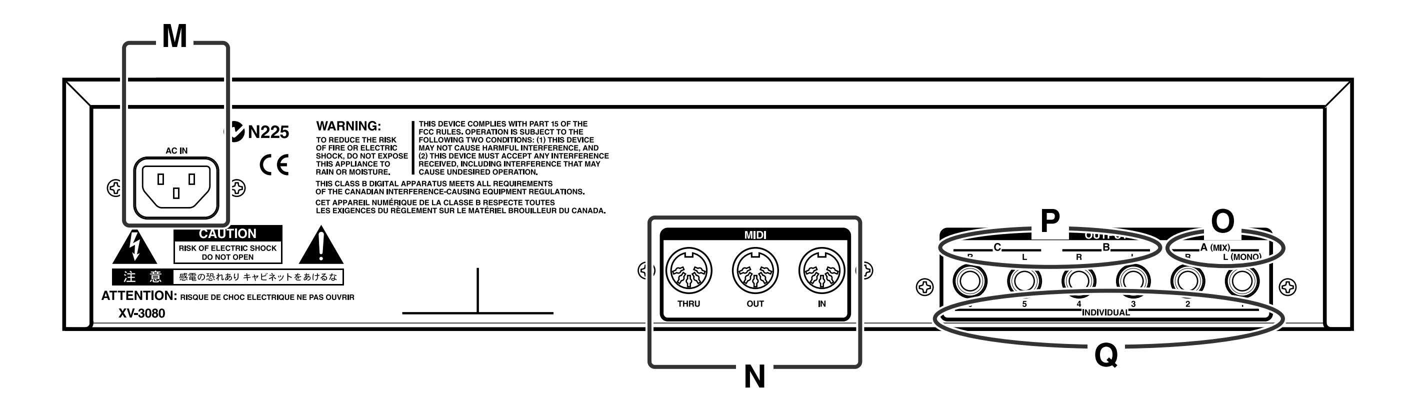
Especifica si los botones PART SELECT [1/9]–[8/16] seleccionará las Partes 1–8 o Partes 9–16.

Si este botón está iluminado, se pueden seleccionar las Partes 9–16.

Power Switch

Activa y desactiva la alimentación del XV-3080. (Comienzo Rápido p. 11)

Panel Posterior



M

AC Inlet

Conecte el cable de alimentación aquí. (Comienzo Rápido p. 10)

N (MIDI)

Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

Estos conectores conectan el XV-3080 con otros aparatos MIDI, lo que permite enviar y recibir mensajes MIDI. (Comienzo Rápido p. 10)

IN: Este conector recibe mensajes de otro aparato MIDI.

Out: Este conector transmite mensajes a otro aparato MIDI.

Thru: Los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN se retransmitirán desde este conector sin que el XV-3080 los cambie.

O (OUTPUT)

Jacks A(MIX) OUTPUT (L (MONO), R)

Estos jacks envían señales audio en estéreo (L/R) desde el XV-3080 a un amplificador o mezclador. Para una salida mono, sólo utilice el jack L. (Comienzo Rápido p. 10)

Estos jacks se utilizan cuando el parámetro Mix / Parallel del SYSTEM SETUP se ajusta a MIX. (p. 73, p. 76, p. 79,p. 81)

* El XV-3080, entregado desde la fábrica, dirige la salida de todos los Patches PRESET a estos conectores.

P (OUTPUT)

Jacks B, C OUTPUT (L, R)

Estos jacks envían señales de audio en estéreo (L/R) del XV-3080 a un amplificador o mezclador. (Comienzo Rápido p. 10)

Q (OUTPUT)

Jacks INDIVIDUAL 1–6 OUTPUT

Estos jacks envían señales en mono del XV-3080 a un amplificador o mezclador. (Comienzo Rápido p. 10)

Capítulo 1 Seleccionar y Tocar un Sonido

Escuchar Sonidos en el XV-3080 (Phrase Preview)

La función Phrase Preview le permite escuchar Patches en el XV-3080 incluso si no está conectado a un teclado o un secuenciador MIDI. Puede previsualizar un Patch utilizando una Frase adecuada al tipo o categoría del Patch.

1. Pulse [PATCH] para que su indicador se ilumine.

2. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el Patch deseado.

3. Pulse y mantenga pulsado el mando VOLUME.

El Patch reproduce su Frase previsualizada durante el tiempo que el mando se mantenga pulsado.

* *Si previsualiza un Grupo de Percusión, el XV-3080 reproduce una Frase de percusión. Phrase Preview también le permite escuchar una interpretación – si previsualiza una Interpretación, escuchará una Frase apropiada a la Parte seleccionada actualmente.*

* *Puede que un USER Patch o un Patch desde una Tarjeta de ampliación de ondas opcional (series SRX/SR-JV80) no se previsualiza en su gama de afinación. Si esto se produce, pulse [▲] o [▼] (Función Octave Shift p. 20) para seleccionar la gama de afinación deseada.*

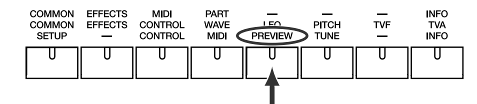
* *Si la gama de afinación de una Frase es más amplia que la gama de Tones dentro de un Patch (p. 87, o más grande que la gama de una Parte dentro de una Interpretación (p. 104), no se escuchará ninguna nota que esté fuera de la gama en la Frase.*

Ajustar la Forma de Previsualizar los Sonidos

Puede previsualizar un Patch en cualquiera de las tres formas siguientes: “PHRASE” (el Patch interpreta una Frase), “CHORD” (el Patch interpreta un acorde), o “SINGLE” (el Patch interpreta una serie de notas).

1. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine su indicador.

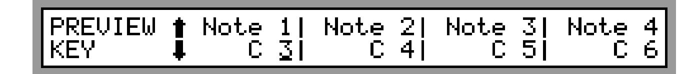
2. Pulse el botón de selección de función [PREVIEW].



3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la pagina de ajuste para el Modo Preview.

```
SYSTEM  ▮                 Preview Mode
PREVIEW ⬇                       PHRASE
```

Pulse [▼] para visualizar la página de ajuste para PREVIEW KEY y PREVIEW VELOCITY.




```
PREVIEW ⬆ Note 1| Note 2| Note 3| Note 4
VELOCITY▮    127|    127|    127|    127
```

4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el ajuste deseado.

5. Pulse [EXIT] para volver a la página PLAY.

Modo Preview

PHRASE: La Frase asociada con el tipo/categoría del Patch.

CHORD: Las notas especificadas mediante PREVIEW KEY se reproducirán como un acorde.

SINGLE: Las notas especificadas mediante PREVIEW KEY sonarán una después de la otra.

PREVIEW KEY Note 1–4

Especifica las cuatro notas (Do -1–Sol 9) que se escuchará durante una previsualización cuando se selecciona “SINGLE” o “CHORD” para el Modo Preview.

* *Si selecciona “PHRASE” para el Modo Preview, estos ajustes no tendrán efecto.*

PREVIEW VELOCITY NOTE1–4

Especifica el volumen (0–127) *de las cuatro notas que sonarán cuando se selecciona* “SINGLE” o “CHORD” para el Modo Preview.

* *Si se selecciona “PHRASE” para el Modo Preview, estos ajustes no tendrán efecto.*

Reproducir un Patch en el XV-3080 desde Aparatos MIDI Externos (Teclado MIDI)

El XV-3080 produce sonido en respuesta a mensajes MIDI recibidos desde un aparato MIDI externo como un teclado o un secuenciador MIDI. Para que esto ocurra, los canales de transmisión MIDI de un aparato externo deben ser compatibles con los canales de recepción MIDI del XV-3080.

* *Para detalles sobre los canales de transmisión MIDI del aparato externo MIDI, consulte el manual del usuario.*

Ajustar los Canales de Recepción MIDI del XV-3080

En modo Patch

Para reproducir Patches sencillos, ajuste el canal de recepción MIDI del XV-3080 de la siguiente forma.

1. Pulse [SYSTEM] para que el indicador se ilumine.

2. Pulse el botón de selección de función [MIDI].

3. Pulse [◄] o [►] para mover el cursor al número bajo Patch/Rhy Rx Ch.

4. Utilice el dial VALUE o [INC]/[DEC] para seleccionar el cancl MIDI deseado.

5. Pulse [EXIT].

Partes de una Interpretación

Para reproducir cualquiera de las 16 Partes en una Interpretación, debe ajustar el canal de recepción MIDI para la Parte.

1. Seleccione la Interpretación.

2. Pulse el botón de selección de función [MIDI].

3. Pulse uno de los botones [1/9]–[8/16] para seleccionar la Parte que desea ajustar. Para seleccionar la Parte 9–16, pulse PART SELECT [1-8/9-16] para que su indicador se ilumine, y pulse el botón [1/9]–[8/16] deseado.

El indicador del botón se iluminará, y aparecerá el número de la Parte seleccionado en la parte izquierda de la pantalla.



4. Pulse [◄]/[►] para mover el cursor a “Channel.”

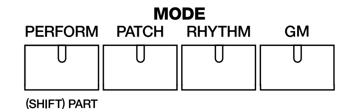
5. Utilice el dial VALUE o [INC]/[DEC] para seleccionar el canal de recepción MIDI deseado.

6. Pulse [EXIT].

Seleccionar un Modo (Patch, Performance, o Rhythm Set)

Además del modo Patch, el XV-3080 también dispone de tres otros modos: Modo Performance, Modo Rhythm Set, y modo GM2.

Puede seleccionar fácilmente cualquiera de estos modos pulsando el botón **MODE** correspondiente: PERFORM, PATCH, RHYTHM o GM.



PERFORM (Modo Performance)

En Modo Performance, el XV-3080 funciona como módulo de sonido multitímbrico utilizado con un controlador externo MIDI. Todo un ajuste multitímbrico se denomina “Interpretación.” Las interpretaciones se pueden personalizar como se precise, incluyendo sus efectos. Cada uno de los sonidos que se utilizan en una Interpretación se asigna a una de 16 Partes de la Interpretación.

PATCH (Modo Patch)

En el modo Patch, todo el XV-3080 se dedica a la reproducción de un Patch sencillo controlado por un aparato externo MIDI. También puede modificar los ajustes de Patch en este modo, además de sus efectos.

RHYTHM (Modo Rhythm Set)

En el modo Rhythm Set, todo el XV-3080 se dedica a la interpretación de un sólo Grupo de Percusión cuando lo controla un aparato externo MIDI. También puede modificar los Grupos de Percusión en este modo, además de sus efectos. Los Grupos de Percusión del XV-3080 también se pueden utilizar para cualquier Parte en una Interpretación cuando se encuentra en Modo Performance.

GM (Modo General MIDI2)

En este modo, el XV-3080 funciona como un generador de sonido compatible con el General MIDI 2.

El general MIDI es un conjunto de recomendaciones que intentan encontrar una manera de ir más allá de los limites de los diseños específicos, y estandarizar las capacidades MIDI de dispositivos generadores de sonido. Los dispositivos generadores de sonido y los archivos musicales que cumplen los estándares de General MIDI llevan el

logotipo de General MIDI ( ). Los Archivos Musicales que llevan el logotipo General MIDI se pueden reproducir utilizando cualquier unidad generadora de sonido General MIDI para producir esencialmente la misma interpretación musical.

Las recomendaciones del General MIDI 2 ( ) cada vez más compatibles captura el sonido, donde el General MIDI original no lo conseguía, ofreciendo capacidades expresivas superiores, e incluso una mayor compatibilidad.

Los temas non tratados por las recomendaciones del General MIDI, como la forma de editar los sonidos, y de cómo tratar los efectos, ahora se han definido con precisión. Además, los sonidos disponibles se han ampliado. Los generadores de sonido de General MIDI 2 son capaces de reproducir fielmente archivos musicales que con el logotipo de General MIDI o General MIDI 2. En algunos casos, la forma convencional de General MIDI, que no incluye los nuevos avances, se denominan "General MIDI 1" para distinguirlos del General MIDI 2.

Los Patches, Grupos de Percusión e Interpretaciones se pueden guardar en las siguientes ubicaciones dentro de cada grupo de biblioteca.

	PATCH	RHYTHM	PERFORM
USER	1–128	1, 2, 3, 4	1–32
CARD	*	*	*
PR-A	1–128	1, 2	1–32
PR-B	1–128	1, 2	1–32
PR-C	1–128	1, 2	---
PR-D	1–128	1, 2	---
PR-E	1–128	1, 2	---
PR-F	1–128	1, 2	---
PR-G	1–128	1, 2	---
PR-H	1–256	1, 2, 3, 4	---
XP-A	*	*	---
:	:	:	:
XP-F	*	*	---

–: Ninguna *: Cambia según el tipo

Elegir una Biblioteca de Sonido

La información de sonidos del XV-3080 se guardan en la SOUND LIBRARY. La SOUND LIBRARY se divide en cuatro "grupos": USER, CARD, PRESET, y EXP. Los grupos PRESET y EXP se subdividen en "bancos."

Puede seleccionar los grupos pulsando el botón de la **SOUND LIBRARY** correspondiente: USER, CARD, PRESET o EXP.

SOUND LIBRARY
USER CARD PRESET EXP

USER

Puede guardar sus propios Patches, Grupos de Percusión e Interpretaciones en el grupo USER de la SOUND LIBRARY. Procedente de fábrica, este grupo contiene Patches con ajustes de octavas modificados desde el grupo Banco E (PR-E) PRESET.

CARD

Esta biblioteca utiliza sonidos desde una tarjeta de memoria disponible en el mercado (SmartMedia) insertada en la ranura MEMORY CARD.

Al guardar un archivo en la tarjeta, puede seleccionar directamente los Tones que contiene la tarjeta – incluso sin cargar los archivos en la memoria USER – especificando el grupo (De CD-A a CD-H). (Transmitir a la tarjeta de Memoria (Guardar) p. 125)

PRESET

El grupo de biblioteca PRESET contiene los sonidos permanentemente guardados en la memoria del XV-3080. Puede modificar los sonidos PRESET y guardarlos en los grupos USER o CARD. Los bancos A y B (PR-A, PR-B) PRESET contiene todas las Interpretaciones integradas del XV-3080.

EXP (Expansion)

Este grupo contiene sonidos de cualquier tarjeta de ampliación de ondas – series SRX y SR-JV80, de venta por separado – instalados en ranuras EXP A-F. No puede alterar los contenidos del grupo EXP, aunque puede modificar su sonido y guardarlos como nuevos sonidos en el grupo USER o CARD. El número de Patches y Grupos de Percusión en el grupo EXP depende de tarjetas de ampliación de ondas instaladas. El grupo EXP no contiene ninguna Interpretación. (Precauciones al Instalar una tarjeta de Ampliación de Ondas (comienzo rápido p. 2))

* *No se puede seleccionar un Patch EXP a no ser que la tarjeta de ampliación de ondas se inserte en la ranura correspondiente.*

* *Los sonidos CARD sólo se puede seleccionar si se inserta una tarjeta SmartMedia en la ranura de MEMORY CARD.*

Seleccionar un Patch

Procedimiento Básico para Seleccionar un Patch

Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el Patch deseado.

Dial VALUE

Para mover rápidamente a través de los Patches disponibles:

Gire el dial VALUE mientras lo pulsa o, si lo prefiere, gire el dial VALUE mientras pulsa [SHIFT].

[INC]/[DEC]

Para mover rápidamente hacia arriba a través de los Patches disponibles:

Mantenga pulsado [INC] y pulse [DEC] o, si lo prefiere, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [INC].

Para mover rápidamente hacia abajo a través de los Patches disponibles:

Mantenga pulsado [DEC] y presione [INC] o, si lo prefiere, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [DEC].

MEMO

Si mantiene pulsado [INC] o [DEC], puede que al final llegue al principio (001) del grupo o banco seleccionado. Para continuar seleccionando Patches, libérelo y luego vuelva a pulsar el botón deseado [INC] o [DEC].

Seleccione Patches por Categorías (Patch Finder)

El "Patch Finder" XV-3080 le permite encontrar rápidamente cualquier Patch.

1. Pulse [PATCH] para que su indicador se ilumine.

2. Pulse [PATCH FINDER] para que su indicador se ilumine.

En la pantalla, el número de Patch se sustituye por su categoría.



3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la categoría seleccionada.

4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para elegir un Patch en la categoría seleccionada actualmente.

5. Pulse [PATCH FINDER] para volver a la página PATCH PLAY.

* *Si pulsa dial VALUE después del Paso 3, aparecerá la página CATEGORY SELECT.*



- Puede cambiar la categoría seleccionada manteniendo pulsado [SHIFT] y presionando [INC]/[DEC].
- Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar una categoría, y luego pulse [ENTER] para confirmar la selección. Para encontrar el Patch deseado, siga los Pasos 4 y 5 anteriores.

Se pueden seleccionar las siguientes categorías.

Categoría Grupo		Categoría	Contenido
	—	NO ASSIGN	Sin asignar
Piano			
	PNO	AC.PIANO	Piano Acústico
	EP	EL.PIANO	Piano Eléctrico
Keys&Organ			
	KEY	KEYBOARDS	Otros Teclados (Clav, Clavicordio etc.)
	BEL	BELL	Campana, Conjunto de campanas
	MLT	MALLET	Mazo
	ORG	ORGAN	Órgano Eléctrico y de Iglesia Órgano
	ACD	ACCORDION	Acordeón
	HRM	HARMONICA	Armonica, Arpa Blues
Guitar			
	AGT	AC.GUITAR	Guitarra Acústica
	EGT	EL.GUITAR	Guitarra Eléctrica
	DGT	DIST.GUITAR	Guitarra Distorsionada
Bass			
	BS	BASS	Bajo Acústico & Eléctrico Bajo
	SBS	SYNTH BASS	Bajo sintetizado
Orchestral			
	STR	STRINGS	Cuerdas
	ORC	ORCHESTRA	Conjunto Orquestral
	HIT	HIT&STAB	Hit Orquestral, Hit
	WND	WIND	Vientos (Oboe, Clarinete etc.)
	FLT	FLUTE	Flauta, Piccolo
Brass			
	BRS	AC.BRASS	Metales acústicos
	SBR	SYNTH BRASS	Metales Sintetizados
	SAX	SAX	Saxófono
Synth			
	HLD	HARD LEAD	Hard Synth Lead
	SLD	SOFT LEAD	Soft Synth Lead
	TEK	TECHNO SYNTH	Techno Synth
	PLS	PULSATING	Pulsating Synth
	FX	SYNTH FX	
	SYN	OTHER SYNTH	Poly Synth
Pad			
	BPD	BRIGHT PAD	Bright Pad Synth
	SPD	SOFT PAD	Soft Pad Synth
	VOX	VOX	Vox, Choir
Ethnic			
	PLK	PLUCKED	Plucked (Harp etc.)
	ETH	ETHNIC	Étnicos
	FRT	FRETTED	Fretted Inst (Mandolina etc.)
Rhythm&SFX			
	PRC	PERCUSSION	Percusión
	SFX	SOUND FX	Sonido FX
	BTS	BEAT&GROOVE	Beat and Groove
	DRM	DRUMS	Conjunto de percusión
	CMB	COMBINATION	Otros Patches que utilizan Split y Layer

Seleccionar Patches y Grupos de Percusión desde un Dispositivo Externo MIDI

Puede seleccionar Patches y Grupos de Percusión XV-3080 – incluyendo los utilizados por Partes en una Interpretación – desde un dispositivo externo MIDI.

En modos Patch o Grupos de Percusión

1. Pulse [PATCH] – o [RHYTHM] si desea seleccionar un Grupo de Percusión – para que el indicador del botón se ilumine.

2. Ajuste el canal de transmisión de su dispositivo de externo MIDI para que coincida con el Patch/Rhy Rx Ch, el canal de recepción MIDI del XV-3080.

Para aprender sobre los ajustes MIDI de su dispositivo MIDI, consulte su Manual del Usuario.

3. Transmita un mensaje de selección de banco MSB (Controlador #0) al XV-3080 con un valor correspondiente al grupo en el que se guarda el Patch – o Grupo de Percusión –.

Si el valor es “87,” se selecciona un Patch. Si el valor es “86,” se selecciona un Grupo de Percusión.

4. Transmita un mensaje de selección de banco LSB (Controlador #32) al XV-3080 con un valor correspondiente al banco en el que se guarda el Patch deseado – o Grupo de Percusión –.

5. Transmita el valor del Cambio de Programa correspondiente al Patch o Grupo de Percusión.

Se seleccionará el Patch o Grupo de Percusión que desee en el XV-3080.

* *Si el XV-3080 sólo recibe mensajes de Cambio de Programa sin recibir mensajes de Selección de Banco, se conmutará al Patch o Conjunto de Percusión correspondiente desde el grupo o banco seleccionado.*

Los Patches y Grupos de Percusión en cada biblioteca corresponde a los números de selección de Banco como aparece a continuación.

Patch

Patch grupo	Patch número	Núm.Selec.banco MSB	LSB	Programa número
USER	001–128	87	00	001–128
PR-A	001–128	87	64	001–128
PR-B	001–128	87	65	001–128
PR-C	001–128	87	66	001–128
PR-D	001–128	87	67	001–128
PR-E	001–128	87	68	001–128
PR-F	001–128	87	69	001–128
CD-A	001–128	87	32	001–128
:	:	:	:	:
CD-H	001–128	87	39	001–128
XP-A	*1	*1	*1	*1
:	:	:	:	:
XP-F	*1	*1	*1	*1

SR-JV80 Series	Patch number	Núm.Selec.banco MSB	LSB
SR-JV80-01	001-128	89	00
SR-JV80-01	129–256	89	01
SR-JV80-02	001-128	89	02
SR-JV80-02	129–256	89	03
: :	:	:	:
SR-JV80-65	001-128	91	00
SR-JV80-65	129-256	91	01

*1 Depende de la Tarjeta de Ampliación de Ondas instalada. Los números de selección de banco fijos se asignan a la misma Tarjeta de Ampliación de Ondas.

* *Para más información sobre las series SRX, consulte el Manual del Usuario del SRX.*

Grupo de percusión

Grupo grupo	Percusión número	Núm.Selec.banco MSB	LSB	Programa número
USER	1, 2, 3, 4	86	00	1, 2, 3 , 4
PR-A	001, 002	86	64	001, 002
PR-B	001, 002	86	65	001, 002
PR-C	001, 002	86	66	001, 002
PR-D	001, 002	86	67	001, 002
PR-E	001, 002	86	68	001, 002
PR-F	001, 002	86	69	001, 002
CD-A	001–128	86	32	001–128
:	:	:	:	:
CD-H	001–128	86	39	001–128
XP-A	*1	*1	*1	*1
:	:	:	:	:
XP-F	*1	*1	*1	*1

SR-JV80 Series	Patch number	Núm.Selec.banco MSB	LSB
SR-JV80-01	001-128	88	00
SR-JV80-01	129–256	88	01
SR-JV80-02	001-128	88	02
SR-JV80-02	129–256	88	03
:	:	:	:
SR-JV80-65	001-128	90	00
SR-JV80-65	129-256	90	01

*1 Depende de la Tarjeta de Ampliación de Ondas instalada. Los números de selección de banco fijos se asignan a la misma Tarjeta de Ampliación de Ondas.

* *Para más información sobre las series SRX, consulte el Manual del Usuario del SRX.*

En Modo Performance

1. Pulse [PERFORM] para que se ilumine el indicador.

2. Ajuste el canal de transmisión en el dispositivo externo MIDI para que coincida con los ajustes de Interpretación Ctrl Ch (p. 131) en el XV-3080.

Para aprender sobre los ajustes MIDI de su ajuste externo MIDI, consulte el Manual del Usuario.

3. Transmita el valor de selección de Banco MSB apropiado (Controlador #0) en el XV-3080.

4. Transmita el valor de selección de Banco LSB (Controlador #32) en el XV-3080.

5. Transmita el mensaje de Cambio de Programa correspondiente a la interpretación.

Se seleccionará la interpretación seleccionada.

* *Si el XV-3080 recibe un mensaje de Cambio de Programa sin un mensaje de selección de Banco, se elegirá la Interpretación correspondiente en el grupo o banco seleccionado actualmente.*

MEMO

Puede seleccionar cualquier Patch de Parte de Interpretación o Grupo de Percusión mediante MIDI. Para aprender como hacerlo, consulte “Asignar un Patch diferente a una Parte (P. 25)” en el COMIENZO RÁPIDO del XV-3080.

Las Interpretaciones en cada grupo corresponde a los números de Selección de Banco siguientes.

Interpretación

Interpretación		Núm.Selec.banco		Programa
grupo	número	MSB	LSB	número
USER	001–064	85	00	001–064
PR-A	001–032	85	64	001–032
PR-B	001–032	85	65	001–032
CD-A	001–064	85	32	001–064
:	:	: :	:	
CD-H	001–064	85	39	001–064

* *Si se ajusta Patch/Rhy Rx Ch y Perform Ctrl Ch en el mismo canal, se envía Selección de Banco y Cambio de Programa, haciendo posible conmutar entre Patches, Grupos de Percusión, y Interpretación.*

Utilizar el MIDI para conmutar entre los Modos Patch, Performance y General MIDI 2

Para conmutar entre Patch, Performance, y General MIDI 2 transmitiendo los mensajes Exclusivos del Sistema (Sys Ex) apropiados al XV-3080, como aparecen a continuación. (Los mensajes Sys Ex se construyen mediante notación hexadecimal.)

Mensaje Sys Ex para conmutar al Modo Patch

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 01 7F F7

Mensaje Sys Ex para conmutar al Modo Performance

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 00 00 F7

Mensaje Sys Ex para conmutar al Modo General MIDI 2

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 03 7F F7

* *El tercer byte del mensaje MIDI indica el número ID del dispositivo, y los ajustes de fábrica es “10”. (Es “10” notación hexadecimal; en decimal sería 16.) (Este número ID de dispositivo aparecerá como 17 en la pantalla del XV-3080. Los mensajes transmitidos utilizarán un valor de uno menos que éste (16).) Si ha modificado el número ID de dispositivo (p. 132), modifica el tercer byte al valor apropiado cuando se transmite el mensaje exclusivo anterior.*

Establecer la Afinación de un Patch en Intervalos de Octavas (Octave Shift)

En Modo Patch, puede cambiar fácilmente la afinación de todo un Patch.

Cada vez que pulse [▲]/[▼], la afinación cambiará en intervalos de una octava. Puede ajustar la afinación de un Patch hasta +/- 3 octavas.



Seleccionar Cómo se Reproducirá un Patch (Polifónico/Monofónico)

Puede ajustar si un Patch reproducirá varias notas a la vez (Polifónico) – por ejemplo, cuando toca un acorde o línea legato – o si se oirá sólo la última nota tocada (Monofónico).

1. Seleccione el Patch que desea ajustar. (p. 16)
2. Pulse el botón de selección de función [CONTROL].
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página PATCH KEY MODE.



4. Pulse [◄]/[►] para mover el cursor en “Assign.”
5. Pulse [INC] para seleccionar “POLY” (Polifónico) o [DEC] para seleccionar “MONO” (Monofónico).
6. Pulse [EXIT].

Capítulo 2 Utilizar los Efectos del XV-3080

El XV-3080 dispone de tres unidades de efectos integradas: Multi Efectos, Chorus y Reverberación. Es posible editar independientemente los ajustes de la unidad.

Multi Efectos (MFX)

La unidad Multi Efectos ofrece 63 efectos que oscilan entre los más sencillos – como la distorsión y el retardo – a los efectos de combinación más potentes. La unidad Multi Efectos incluye también su propio efecto de chorus y reverberación independiente de los efectos de Chorus y Reverberación entregados, descritos a continuación.

Chorus

El Chorus añade profundidad y amplitud al sonido.

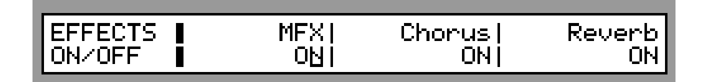
Reverberación

La Reverberación añade ambiente – como el sonido de una sala de conciertos o un auditorio – a los sonidos.

Activar/Desactivar los Efectos

Es posible activar o desactivar cualquiera de las unidades de efectos del XV-3080 – Multi efectos, Chorus y Reverberación – utilizando un procedimiento sencillo.

1. Pulse [EFFECTS ON/OFF] para que el indicador se ilumine.

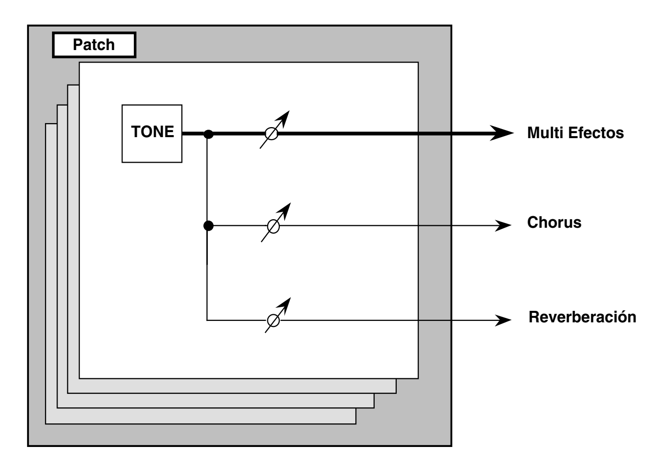


2. Utilice [◄]/[►] para desplazar el cursor por debajo del efecto que desea activar / desactivar.
3. Al pulsar [INC] activa la unidad de efecto seleccionada, mientras que al pulsar [DEC] se desactiva.

Es posible, por ejemplo, que quiera desactivar los efectos al crear un nuevo Patch de manera que pueda escuchar como suena sin efectos. También puede desactivar los efectos del XV-3080 cuando desee utilizar aparatos de efectos externos en lugar de los efectos integrados.

Definir los Ajustes de Efectos en el Modo Patch ([PATCH]-[EFFECTS])

Los efectos de Multi-Efectos, Chorus y Reverberación se pueden establecer individualmente para cada Patch. Puede ajustar el total de efecto aplicado a los Tones en un Patch ajustando sus Niveles de Envío para cada una de las unidades de efecto.



Procedimiento de Ajuste:

1. Seleccione el Patch con el cual desee trabajar.
2. Pulse [EFFECTS] para que el indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página que desee visualizar.
4. Pulse [◄] / [►] para desplazar el cursor por debajo del parámetro que desee ajustar.
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

   * *Si se equivoca mientras ajusta un valor de parámetro, o se arrepiente del cambio que acaba de hacer, pulse [UNDO] para restablecer el parámetro a su valor original.*

6. Repita los Pasos 3 a 5 para ajustar el Efecto.
7. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Este símbolo “*” aparecerá en la parte izquierda del nombre del Patch, indicando que su ajuste ha sido modificado.



* *Si apaga el equipo o selecciona otro Patch mientras se visualiza el símbolo “*”, perderá los ajustes del nuevo Patch. Si desea preservarlos, guarde el Patch modificado utilizando la función Write. (p. 122)*

Pasar de Tones a Efectos

Output (Tone Output)

Esta página le permite pasar de cada Tone a los Multi Efectos o a los jacks de salida del panel posterior deseados. También le permite ajustar su nivel de salida y su nivel de envío al Chorus y Reverberación.

Asignación de Salida

MFX: Envía el Tone en el Multi Efectos. La unidad Multi Efectos tiene sus propios ajustes que dirige su salida a los jacks OUTPUT.

OUTPUT A–C: El Tone se envía a uno de los tres pares de jacks de salida estéreos, OUTPUTS A–C.

INDIVIDUAL 1–6: El Tone se envía a los jacks de salida INDIVIDUAL mono 1–6.

TONE: Salida según los ajustes para cada Tone.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta la cantidad de Tone enviado al Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta la cantidad de Tone enviado a la Reverberación.

Definir los Ajustes Multi Efectos

Esta página le permite establecer diferentes ajustes para la unidad Multi Efectos, incluyendo la asignación de sus parámetros y el jack de salida.

PATCH MFX TYPE

Utilice este parámetro para seleccionar entre los 63 Multi Efectos disponibles. Si desea una descripción de estos efectos, consulte “Parámetros para cada Multi Efecto (MFX TYPE)” (p. 36).

PATCH MFX PRM (Patch MFX Parameter)

Estos parámetros le permiten personalizar el Multi Efecto seleccionado. Si desea más información acerca de los parámetros, consulte “Parámetros para Cada Multi Efecto (MFX TYPE)” p. 36.

* *No puede seleccionar esta página si “Type” en la página PATCH MFX TYPE está ajustado a THROUGH.*

PATCH MFX CTRL (Patch MFX Control)

Selecciona la Fuente de Control para cambiar los parámetros Multi Efectos, y ajustar la Sensibilidad y parámetros que deben ser cambiados por la Fuente de Control.

* *No puede seleccionar esta página si “Type” en la página PATCH MFX TYPE está ajustado a THROUGH.*

Control 1–4 (MFX Control 1–4 Source)

OFF: No se utiliza controlador.

CC01–95: Números de controlador 1–95 (excepto para 32)

BENDER: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL 1–4: Control del sistema (Control 1–4)

Destination

Selecciona el parámetro Multi Efectos que debe ser controlado utilizando la fuente MFX Control 1–4.

Sens (MFX Control Sens) -63– +63

Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) – p.ej., un valor superior, hacia la derecha, o más rápido etc. – desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) – p.ej., un valor inferior, hacia la izquierda, o más lentamente etc. – desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Los números superiores producen una cantidad mayor de cambio.

PATCH MFX OUT (Patch MFX Output)

Output (Output Assign) A/B/C

Este ajuste especifica el par estéreo de jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad Multi Efectos.

Dry (Dry Output Level) 0–127

Ajusta el nivel de salida de la unidad Multi Efectos a los jacks seleccionados.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta el total de salida de la unidad Multi Efectos para ser enviada al Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el total de salida de la unidad Multi Efectos para ser enviada a la Reverberación.

Definir los Ajustes Chorus

La unidad de efecto Chorus del XV-3080 se puede utilizar también como una unidad de retardo estéreo.

Estos ajustes permiten seleccionar chorus o delay, las características del tipo de efecto seleccionado, y el direccionamiento de salida del Chorus.

PATCH CHO TYPE (Patch Chorus Type)

Selecciona entre Chorus o Delay.

Tipo

OFF: No se utiliza ni Chorus ni Delay.

CHORUS: Se utiliza Chorus.

DELAY: Se utiliza Delay.

PATCH CHO PRM (Patch Chorus Parameter)

●Para Chorus

Rate (Chorus Rate) 0.05–10.00 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del efecto chorus.

Depth (Chorus Depth) 0–127

Especifica la profundidad de modulación del efecto chorus.

Pre Dly (Chorus Pre Delay) 0.0–100 ms

Especifica el retardo desde que se oye el sonido original hasta que empieza el chorus.

Fbk (Chorus Feedback) 0–127

Especifica el total de salida del efecto chorus para ser devuelto – fed back – a su entrada. Los ajustes más altos crean chorus más complejos.

Phase 0–180 degree

Especifica la amplitud del efecto chorus.

Filter Type

Especifica el tipo de filtro para ser utilizado por el efecto chorus.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Se eliminan las frecuencias más altas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

HPF: Se eliminan las frecuencias más bajas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

Cutoff Freq (Cutoff Frequency) *1

Ajusta la frecuencia de corte en la cual el LPF o HPF empiezan a funcionar.

**1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz*

●Para Delay

Delay C (Delay Center) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado al centro del campo estéreo.

Delay L (Delay Left) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Delay R (Delay Right) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

Fbk (Feedback) -98– +98%

Ajusta el total de la retroalimentación diferida, controlando el número de veces que se repite el retardo. Los valores más altos se repiten más. Con valores negativos (-), la fase de los retardos repetidos se invierte.

Level C (Delay Center Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado al centro del campo estéreo.

Level L (Delay Left Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Level R (Delay Right Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

HF Damp *1

Permite reducir, o “amortiguar,” el contenido de alta frecuencia de las retroalimentaciones diferidas repetidas – las frecuencias por encima del valor seleccionado se apagarán. Si no desea amortiguar el contenido de alta frecuencia de las retroalimentaciones diferidas, ajuste este parámetro a BYPASS.

**1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

PATCH CHO OUT (Patch Chorus Output)

Output Assign (Chorus Output Assign) A/B/C

Este ajuste selecciona el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la unidad Chorus si Chorus Output Select está ajustado a "MAIN" o "MAIN+R."

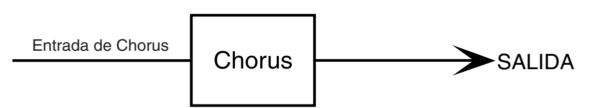
Level (Chorus Level) 0–127

Este ajuste determina el nivel de salida Chorus.

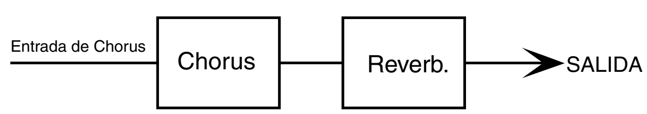
Select (Chorus Output Select)

Este parámetro le permite enviar la salida Chorus directamente a los jacks OUTPUT seleccionados actualmente, a la Reverberación, o a ambos.

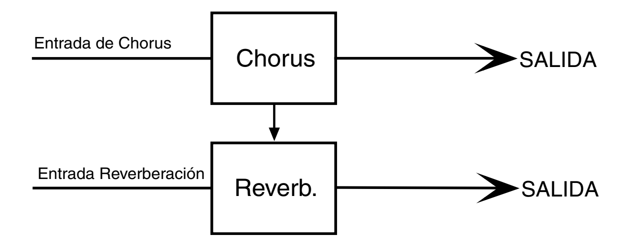
MAIN: La salida Chorus se envía sólo a los jacks OUTPUT.



REV: La salida Chorus se envía sólo a la Reverberación.



MAIN+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a la Reverberación.



Definir los Ajustes de Reverberación

Estos ajustes le permiten seleccionar el tipo deseado de Reverberación, sus características, y el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

PATCH REV TYPE (Patch Reverb Type)

Es posible seleccionar de entre una variedad de tipos de reverberación.

Type (Reverb Type)

REVERB: Reverberación Normal

BRIGHT ROOM: Esta reverberación simula los reflejos acústicos de una habitación corriente.

BRIGHT HALL: Esta reverberación simula reflejos acústicos de una típica sala de conciertos.

BRIGHT PLATE: Esta reverberación simula una Reverb Plate, un tipo popular de unidad de reverberación artificial que obtiene su sonido de la vibración de una placa metálica. También puede realizar reverberaciones de sonido metálico inusuales utilizando BRIGHT PLATE.

PATCH REV PRM (Patch Reverb Parameter)

Para REVERB

Type (Reverb/Delay Type)

Selecciona un tipo de reverberación o retardo.

ROOM1: Es una reverberación corta con alta densidad

ROOM2: Es una reverberación corta con baja densidad.

STAGE1: Es una reverberación larga.

STAGE2: Es una reverberación con fuertes reflexiones anteriores.

HALL1: Es una reverberación de sonidos muy claros.

HALL2: Es una reverberación rica.

DELAY: Es un efecto de retardo convencional.

PAN-DLY: Es un efecto retardado con ecos panoramizados alternativamente a la izquierda y a la derecha.

Time (Reverb/Delay Time)

Si el ajuste Type es ROOM1–HALL2, éste ajusta la duración de reverberación. Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DLY, éste ajusta el tiempo de retardo.

Los ajustes más altos producen una ambientación más amplia.

HF damp (Reverb/Delay HF Damp) *1

Especifica la frecuencia por encima de la cual el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación se cortará, o se "amortiguará."

Los valores inferiores causan una gama más grande de altas frecuencias para ser cortadas, produciendo un sonido de reverberación más suave.

Si no desea amortiguar las frecuencias altas, ajuste este parámetro a BYPASS.

Fbk

Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DLY, éste ajusta el total de retroalimentación diferida, controlando el número de repeticiones diferidas.

Los valores más altos se repiten más.

**1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

Para BRIGHT ROOM/BRIGHT HALL/ BRIGHT PLATE

Pre Delay (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Especifica el lapso de tiempo después de oírse el sonido original hasta que se oye primero la reverberación.

Time (Reverb Time) 0–127

Ajusta la duración de reverberación.

Size 1–8

Ajusta el tamaño de la habitación simulada o sala. El tamaño aumenta a medida que se incrementa el valor.

High Cut (High Cut Frequency) *1

Ajusta la frecuencia por encima de la cual se reducirá el contenido de alta frecuencia de la reverberación. Si no desea reducir el brillo de la reverberación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Density (Reverb Density) 0–127

Ajusta la densidad de reverberación. Los valores más altos tienen una densidad más alta.

Diffusion (Reverb Diffusion) 0–127

Ajusta el cambio en la densidad de la reverberación sobrepasado el tiempo. Cuánto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. El efecto de este ajuste es más pronunciado con tiempos de reverberación más largos.

LF Damp Frequency *2

Especifica la frecuencia por debajo de la cual se reducirá el contenido de baja frecuencia del sonido de reverberación, o se "amortiguará."

LF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta el total de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con el ajuste a "0," no habrá reducción del contenido de baja frecuencia de la reverberación.

HF Damp Frequency *3

Especifica la frecuencia por encima de la cual el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación se reducirá, o se "amortiguará."

HF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta el total de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con el HF Damp. Con el ajuste a "0," no habrá reducción del contenido de alta frecuencia de la reverberación.

**1 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS*

**2 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz*

**3 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz*

PATCH REV OUT (Patch Reverb Output)

Output Assign (Reverb Output Assign) A/B/C

Este ajuste le permite especificar el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la Reverberación.

Level (Reverb Level) 0–127

Especifica el nivel de salida de la Reverberación.

Definir los Ajustes de los Efectos en Modo Performance ([PERFORM]-[EFFECTS])

Cada Parte puede utilizar los Multi Efectos, Chorus y Reverberación programados para Performance. Es posible controlar el total de efecto aplicado a cada Parte ajustando el Nivel de Envío de la Parte a las unidades de efecto.(Fig. 1)

El ajuste de Nivel de Envío para cada Tone puede influenciar también en la intensidad del efecto (Fig. 2).

Fig.1 – La Salida está ajustada a "MFX" en el modo Performance (los ajustes de salida para el Tone se ignoran)

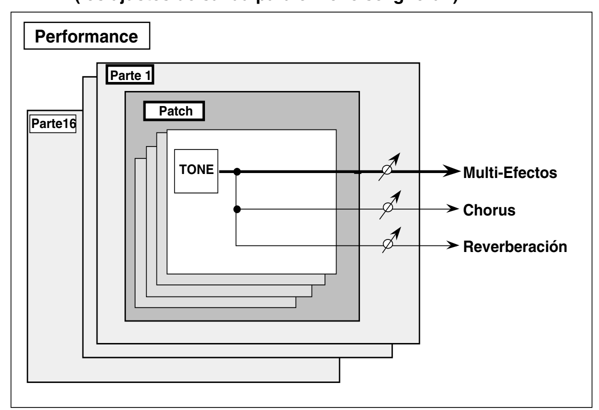
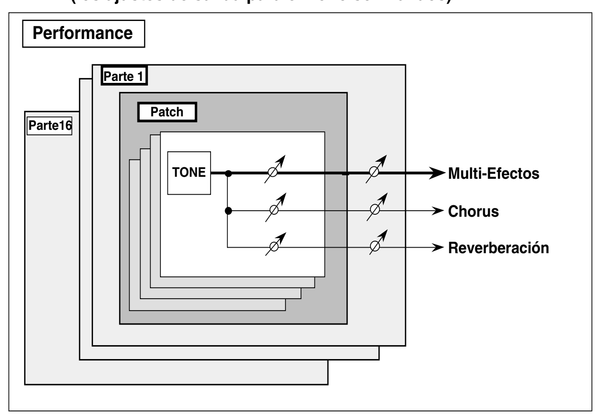


Fig.2 – La Salida está ajustada a "PATCH" en el modo Performance (los ajustes de salida para el Tono son válidos)



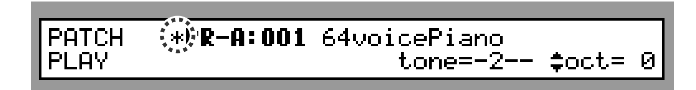
Procedimiento de Ajuste:

1. Seleccione el Performance con el cual desee trabajar.
2. Pulse [EFFECTS] para que el indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página que desee visualizar.
4. Pulse [◄] / [►] para desplazar el cursor al parámetro que desea ajustar.
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

* *Si se equivoca mientras ajusta un valor de parámetro, o se arrepiente del cambio que acaba de hacer, pulse [UNDO] para restablecer el parámetro a su valor original*

6. Repita los Pasos 3 a 5 para ajustar el Efecto.
7. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM PLAY.

Este símbolo "*" aparecerá en la parte izquierda del nombre del Performance, indicando que su ajuste ha sido modificado.



* *Si apaga el equipo o selecciona otro Performance mientras se visualiza el símbolo "*", perderá los ajustes del nuevo Performance. Si desea preservarlos, guarde el Performance modificado utilizando la función Write. (p. 122)*

Dirigir Salidas a Partes

PART OUTPUT

Es posible ajustar el destino de salida y nivel para cada Parte de Interpretación. También puede ajustar su nivel de envío al Chorus y Reverberación.

Asignación de Salida

MFX: El sonido de Parte se envía al Multi Efectos. El destino final del sonido se determina por el ajuste de salida Multi Efectos.

OUTPUT A–C: El sonido se envía a uno de los tres pares de jacks de salida OUTPUT A–C.

INDIVIDUAL 1–6: El sonido se envía a uno de los seis jacks INDIVIDUAL 1–6.

PATCH: El direccionamiento de salida se determina por los ajustes del Patch o el Grupo de Percusión asignados a la Parte.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta el total de sonido de Parte enviado al Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el total de sonido de Parte enviado a la Reverberación.

Definir los Ajustes Multi Efectos

PERFORM MFX TYPE

Type (MFX Type)

Utilice este parámetro para seleccionar de entre 63 Multi Efectos disponibles. Si desea una descripción de estos efectos, consulte "Parámetros para Cada Multi Efecto (MFX TYPE)" (p. 36).

Source (MFX Source)

Seleccione los ajustes del parámetro MFX que será utilizado por el Performance. Si desea utilizar los ajustes del parámetro MFX del Performance, seleccione PERFORM. Si desea utilizar los ajustes del parámetro MFX del Patch asignado a una de las Partes, seleccione el número de Parte.

PERFORM MFX PRM

Estos parámetros le permiten personalizar el Multi Efecto seleccionado. Si desea más información acerca de los parámetros, consulte "Parámetros para Cada Multi Efecto (MFX TYPE)" (p. 36).

* *No puede seleccionar esta página si "Type" en la página PERFORM MFX TYPE está ajustado a THROUGH.*

PERFORM MFX CTRL

Selecciona la Fuente de Control para cambiar los parámetros Multi Efectos, y ajustar la Sensibilidad y parámetros que deben ser cambiados por la Fuente de Control.

* *No puede seleccionar esta página si "Type" en la página PERFORM MFX TYPE está ajustado a THROUGH.*

Control 1–4 (MFX Control 1–4 Source)

OFF: No se utiliza controlador.

CC01–95: Números del controlador 1–95 (excepto para 32)

BENDER: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL 1–4: Control del sistema (Control 1–4)

Destination

Selecciona el parámetro Multi Efectos que debe ser controlado utilizando la fuente MFX Control 1–4.

Sens (MFX Control Sens) -63– +63

Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) – p.ej., un valor superior, hacia la derecha, o más rápido etc. – desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) – p.ej., un valor inferior, hacia la izquierda, o más lentamente etc. – desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Los números superiores producen una cantidad mayor de cambio.

PERFORM MFX OUT

Estos parámetros le permiten dirigir la salida del Multi Efectos a los jacks OUTPUT deseados, y ajustar el nivel final del Multi Efectos.

Output (MFX Output Assign) A/B/C

Selecciona el par de jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo del Multi Efectos.

Dry (MFX Dry Send Level) 0–127

Ajusta el nivel de salida de la unidad Multi Efectos a los jacks OUTPUT seleccionados.

Chorus (MFX Chorus Send Level) 0–127

Ajusta el total de salida del Multi Efectos para ser enviada al Chorus.

Reverb (MFX Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el total de salida Multi Efectos para ser enviada a la Reverberación.

Definir los Ajustes Chorus

La unidad de efecto Chorus del XV-3080 se puede utilizar también como una unidad de retardo estéreo.

Estos ajustes permiten seleccionar chorus o delay, las características del tipo de efecto seleccionado, y el direccionamiento de salida del Chorus.

PERFORM CHO TYPE (Performance Chorus Type)

Selecciona entre Chorus o Delay.

Tipo (Chorus Type)

OFF: No se utiliza ni Chorus ni Delay.

CHORUS: Se utiliza Chorus.

DELAY: Se utiliza Delay.

Source (Chorus Source) PERFORM/PART 1-16

Defínalo si asigna ajustes chorus que se utilizan por otra parte. Seleccione PERFORM si utiliza los ajustes chorus de la Interpretación. Si utiliza los ajustes chorus asignados a una de las partes, seleccione el número de parte.

PERFORM CHO PRM (Performance Chorus Parameter)

●Para Chorus

Rate (Chorus Rate) 0.05–10.00 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del efecto chorus.

Depth (Chorus Depth) 0–127

Especifica la profundidad de modulación del efecto chorus.

Pre Dly (Chorus Pre Delay) 0.0–100 ms

Especifica el retardo desde que se oye el sonido original hasta que empieza el chorus.

Fbk (Chorus Feedback) 0–127

Especifica el total de salida del efecto chorus para ser devuelto -fed back- a su entrada. Los ajustes más altos crean chorus más complejos.

Phase 0–180 degree

Especifica la amplitud del efecto chorus.

Filter Type

Especifica el tipo de filtro utilizado por el efecto chorus.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Se eliminan las frecuencias más altas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

HPF: Se eliminan las frecuencias más bajas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

Cutoff Freq (Cutoff Frequency) *1

Ajusta la frecuencia de corte en la cual el LPF o HPF empiezan a funcionar.

**1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz*

●Para Delay

Delay C (Delay Center) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado al centro del campo estéreo.

Delay L (Delay Left) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Delay R (Delay Right) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

Fbk (Feedback) -98– +98%

Ajusta el total de la retroalimentación diferida, controlando el número de veces que se repite el retardo. Los valores más altos se repiten más. Con los valores negativos (-), la fase de los retardos repetidos se invierte.

Level C (Delay Center Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado al centro del campo estéreo.

Level L (Delay Left Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Level R (Delay Right Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

HF Damp *1

Permite reducir, o “amortiguar,“el contenido de alta frecuencia de las retroalimentaciones diferidas repetidas – las frecuencias por encima del valor seleccionado se apagarán. Si no desea amortiguar el contenido de alta frecuencia de las retroalimentaciones diferidas, ajuste este parámetro a BYPASS.

**1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

PERFORM CHO OUT (Performance Chorus Output)

Output Assign (Chorus Output Assign) A/B/C

Este ajuste selecciona el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la unidad Chorus si Chorus Output Select está ajustado a “MAIN” o “MAIN+R.”

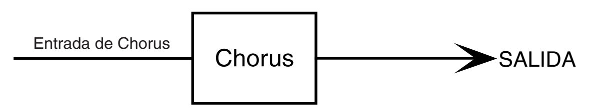
Level (Chorus Level) 0–127

Este ajuste determina el nivel de salida Chorus.

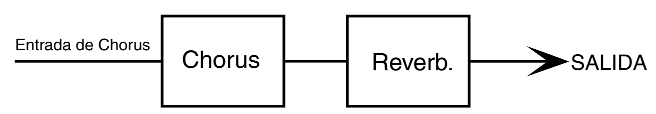
Select (Chorus Output Select)

Este parámetro le permite enviar la salida Chorus directamente a los jacks OUTPUT seleccionados actualmente, a la Reverberación, o a ambos.

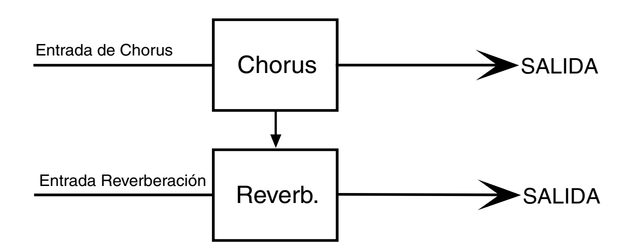
MAIN: La salida Chorus se envía sólo a los jacks OUTPUT.



REV: La salida Chorus se envía sólo a la Reverberación.



MAIN+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a la Reverberación.



Definir los Ajustes de Reverberación

Estos ajustes le permiten seleccionar el tipo deseado de Reverberación, sus características, y el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la unidad de Reverberación

PERFORM REV TYPE (Performance Reverb Type)

Es posible seleccionar de entre una variedad de tipos de reverberación.

Type (Reverb Type)

REVERB: Reverberación Normal

BRIGHT ROOM: Esta reverberación simula los reflejos acústicos de una habitación corriente.

BRIGHT HALL: Esta reverberación simula reflejos acústicos de una típica sala de conciertos.

BRIGHT PLATE: Esta reverberación simula una Reverb Plate, un tipo popular de unidad de reverberación artificial que obtiene su sonido de la vibración de una placa metálica. También puede realizar reverberaciones de sonido metálico inusuales utilizando BRIGHT PLATE.

Source (Reverb Source) PERFORM/PART 1-16

Defínalo si asigna ajustes de reverberación que se utilizan por otra parte. Seleccione PERFORM si utiliza los ajustes de reverberación de la Interpretación. Si utiliza los ajustes de reverberación asignados a una de las partes, seleccione el número de parte.

PERFORM REV PRM (Performance Reverb Parameter)

Para REVERB

Type (Reverb/Delay Type)

Selecciona un tipo de reverberación o retardo.

ROOM1: Es una reverberación corta con alta densidad

ROOM2: Es una reverberación corta con baja densidad.

STAGE1: Es una reverberación larga.

STAGE2: Es una reverberación con fuertes reflexiones anteriores.

HALL1: Es una reverberación de sonidos muy claros.

HALL2: Es una reverberación rica.

DELAY: Es un efecto de retardo convencional.

PAN-DLY: Es un efecto de retardo con ecos panoramizados alternativamente a la izquierda y a la derecha.

Time (Reverb/Delay Time)

Si el ajuste Type es ROOM1–HALL2, éste ajusta la duración de reverberación. Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DLY, éste ajusta el tiempo de retardo.

Los ajustes más altos producen una ambientación más amplia.

HF damp (Reverb/Delay HF Damp) *1

Especifica la frecuencia por encima de la cual el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación se cortará, o se "amortiguará."

Los valores inferiores causan una gama más grande de altas frecuencias para ser cortadas, produciendo un sonido de reverberación más suave.

Si no desea amortiguar las frecuencias altas, ajuste este parámetro a BYPASS.

Fbk

Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DLY, éste ajusta el total de retroalimentación diferida, controlando el número de repeticiones diferidas.

Los valores más altos se repiten más.

**1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

Para BRIGHT ROOM/BRIGHT HALL/ BRIGHT PLATE

Pre Delay (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Especifica el lapso de tiempo después de oírse el sonido original hasta que se oye primero la reverberación.

Time (Reverb Time) 0–127

Especifica la duración de reverberación.

Size 1–8

Ajusta el tamaño de la habitación simulada o sala. El tamaño aumenta a medida que se incrementa el valor.

High Cut (High Cut Frequency) *1

Ajusta la frecuencia por encima de la cual se reducirá el contenido de alta frecuencia de la reverberación. Si no desea reducir el brillo de la reverberación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Density (Reverb Density) 0–127

Ajusta la densidad de reverberación. Los valores más altos tienen una densidad más alta.

Diffusion (Reverb Diffusion) 0–127

Ajusta el cambio en la densidad de la reverberación sobrepasado el tiempo. Cuánto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. El efecto de este ajuste es más pronunciado con tiempos de reverberación más largos.

LF Damp Frequency *2

Especifica la frecuencia por debajo de la cual se reducirá el contenido de baja frecuencia del sonido de reverberación, o se "amortiguará."

LF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta el total de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con el ajuste a "0," no habrá reducción del contenido de baja frecuencia de la reverberación.

HF Damp Frequency *3

Especifica la frecuencia por encima de la cual el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación se cortará, o se "amortiguará."

HF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta el total de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con HF Damp. Con el ajuste a "0," no habrá reducción del contenido de alta frecuencia de la reverberación.

**1 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS*

**2 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz*

**3 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz*

PERFORM REV OUT (Performance Reverb Output)

Output Assign (Reverb Output Assign) A/B/C

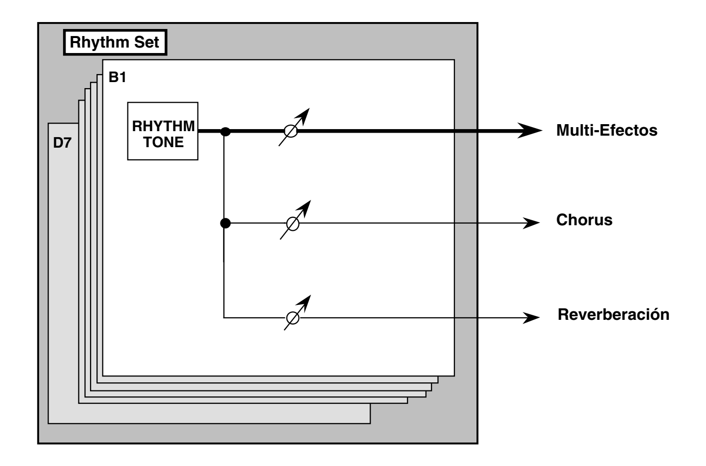
Este ajuste le permite especificar el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la Reverberación.

Level (Reverb Level) 0–127

Especifica el nivel de salida de la Reverberación.

Definir los Ajustes de los Efectos en el Modo Rhythm Set ([RHYTHM]-[EFFECTS])

Puede aplicar Multi Efectos, Chorus o Reverberación a cada uno de los Tones del Rhythm Set. Puede controlar el total de efecto aplicado a cada Tone ajustando su nivel de envío al Multi Efectos, Chorus y Reverberación.



Procedimiento de Ajuste:

1. Seleccione el Rhythm Set con el cual desee trabajar.

2. Pulse [EFFECTS] para que el indicador se ilumine.

3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página que desee visualizar.

4. Pulse [◄] / [►] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.

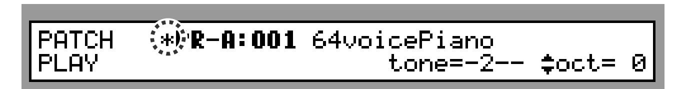
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

* *Si se equivoca mientras ajusta un valor de parámetro, o se arrepiente del cambio que acaba de hacer, pulse [UNDO] para restablecer el parámetro a su valor original.*

6. Repita los Pasos 3 al 5 para ajustar el Efecto.

7. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

Este símbolo "*" aparecerá en la parte izquierda del nombre del Rhythm Set, indicando que su ajuste ha sido modificado.



* *Si apaga el equipo o selecciona otro Rhythm Set mientras se visualiza el símbolo "*", perderá los ajustes del nuevo Rhythm Set. Si desea preservarlos, guarde el Rhythm Set modificado utilizando la función Write. (p. 122)*

Ajustar la Salida para Cada Tone en un Rhythm Set

OUTPUT

Estos parámetros ajustan el destino de salida y nivel para el Tone del Grupo de Percusión seleccionado, y le permiten ajustar sus niveles de envío al Chorus y Reverberación.

Asignación de Salida

MFX: Envía el Tone en el Multi Efectos. Su destino de salida se determina por los ajustes de salida Multi Efectos.

OUTPUT A–C: Envía el tono directamente a uno de los pares de jack OUTPUT, A–C.

INDIV 1–6: Envía el Tone directamente a uno de los jacks INDIVIDUAL 1–6.

Chorus (Chorus Send Level)

Ajusta la cantidad de Tone enviado al Chorus.

Reverb (Reverb Send Level)

Ajusta la cantidad de Tone enviado a la Reverberación.

Definir los Ajustes Multi Efectos

Esta página le permite establecer diferentes ajustes para la unidad Multi Efectos, incluyendo sus parámetros y la asignación del jack de salida.

RHYTHM MFX TYPE

Utilice este parámetro para seleccionar de entre los 63 Multi Efectos disponibles. Si desea una descripción acerca de estos efectos, consulte "Parámetros para cada Multi Efecto (MFX TYPE)" (p. 36).

RHYTHM MFX PRM (Rhythm MFX Parameter)

Estos parámetros le permiten personalizar el Multi Efecto seleccionado. Si desea una descripción acerca de estos parámetros, consulte "Parámetros para cada Multi Efecto (MFX TYPE)" (p. 36).

* *No puede seleccionar esta página si "Type" en la página PATCH MFX TYPE está ajustado a THROUGH.*

RHYTHM MFX CTRL (Rhythm MFX Control)

Selecciona la Fuente de Control para cambiar los parámetros Multi Efectos, y ajustar la Sensibilidad y los parámetros que deben ser cambiados por la Fuente de Control.

* *No puede seleccionar esta página si "Type" en la página*

PATCH MFX TYPE está ajustado a THROUGH.

Control 1–4 (MFX Control 1–4 Source)

OFF: No se utiliza controlador.

CC01–95: Números de controlador 1–95 (excepto para 32)

BENDER: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL 1–4: Control del sistema (Control 1–4)

Destination

Selecciona el parámetro Multi Efectos que debe ser controlado utilizando la fuente MFX Control 1–4.

Sens (MFX Control Sens) -63– +63

Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) – p.ej., un valor superior, hacia la derecha, o más rápido etc. – desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) – p.ej., un valor inferior, hacia la izquierda, o más lentamente etc. – desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Los números superiores producen una cantidad mayor de cambio.

RHYTHM MFX OUT (Rhythm MFX Output)

Output (Output Assign) A/B/C

Este ajuste especifica el par estéreo de jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad Multi Efectos.

Dry (Dry Output Level) 0–127

Ajusta el nivel de salida de la unidad Multi Efectos a los jacks seleccionados.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta el total de salida de la unidad Multi Efectos para ser enviada al Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el total de salida de la unidad Multi Efectos para ser enviada a la Reverberación.

Definir los Ajustes Chorus

La unidad de efecto Chorus del XV-3080 se puede utilizar también como una unidad de retardo estéreo.

Estos ajustes permiten seleccionar chorus o delay, las características del tipo de efecto seleccionado, y el direccionamiento de salida del Chorus.

RHYTHM CHO TYPE (Rhythm Chorus Type)

Selecciona entre Chorus o Delay.

Tipo

OFF: No se utiliza ni Chorus ni Delay.

CHORUS: Se utiliza Chorus.

DELAY: Se utiliza Delay.

RHYTHM CHO PRM (Rhythm Chorus Parameter)

●Para Chorus

Rate (Chorus Rate) 0.05–10.00 Hz

Especifica la frecuencia de modulación del efecto chorus.

Depth (Chorus Depth) 0–127

Especifica la profundidad de modulación del efecto chorus.

Pre Dly (Chorus Pre Delay) 0.0–100 ms

Especifica el retardo desde que se oye el sonido original hasta que empieza el chorus.

Fbk (Chorus Feedback) 0–127

Especifica el total de salida del efecto chorus para ser devuelto -fed back- a su entrada. Los ajustes más altos crean chorus más complejos.

Phase 0–180 degree

Especifica la amplitud del efecto chorus.

Filter Type

Especifica el tipo de filtro utilizado por el efecto chorus.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Se eliminan las frecuencias más altas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

HPF: Se eliminan las frecuencias más bajas que el valor de frecuencia de corte seleccionado.

Cutoff Freq (Cutoff Frequency) *1

Ajusta la frecuencia de corte en la cual el LPF o HPF empiezan a funcionar.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz*

●Para Delay

Delay C (Delay Center) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado al centro del campo estéreo.

Delay L (Delay Left) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Delay R (Delay Right) 200–1000 ms

Ajusta el tiempo de retardo para el delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

Fbk (Feedback) -98– +98%

Ajusta el total de la retroalimentación diferida, controlando el número de veces que se repite el retardo. Los valores más altos se repiten más. Con los valores negativos (-), la fase de los retardos repetidos se invierte.

Level C (Delay Center Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado al centro del campo estéreo.

Level L (Delay Left Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte izquierda del campo estéreo.

Level R (Delay Right Level) 0–127

Ajusta el nivel de volumen del delay situado en la parte derecha del campo estéreo.

HF Damp *1

Permite reducir, o "amortiguar,"el contenido de alta frecuencia de las retroalimentaciones diferidas repetidas – las frecuencias por encima del valor seleccionado se apagarán. Si no desea amortiguar el contenido de alta frecuencia de las retroalimentaciones diferidas, ajuste este parámetro a BYPASS.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

RHYTHM CHO OUT (Rhythm Chorus Output)

Output Assign (Chorus Output Assign) A/B/C

Este ajuste selecciona el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la unidad Chorus si Chorus Output Select está ajustado a "MAIN" o "MAIN+R."

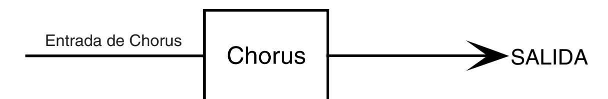
Level (Chorus Level) 0–127

Este ajuste determina el nivel de salida Chorus.

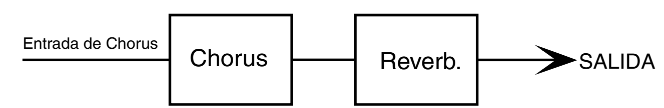
Select (Chorus Output Select)

Este parámetro le permite enviar la salida Chorus directamente a los jacks OUTPUT seleccionados actualmente, a la Reverberación, o a ambos.

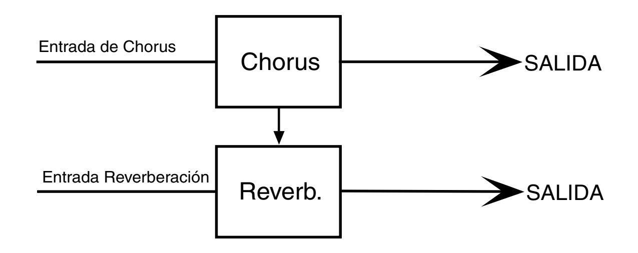
MAIN: La salida Chorus se envía sólo a los jacks OUTPUT.



REV: La salida Chorus se envía sólo a la Reverberación.



MAIN+R: La salida Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a la Reverberación.



Definir los Ajustes de Reverberación

Estos ajustes le permiten seleccionar el tipo deseado de Reverberación, sus características, y el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

RHYTHM REV TYPE (Rhythm Reverb Type)

Es posible seleccionar de entre una variedad de tipos de reverberación.

Type (Reverb Type)

REVERB: Reverberación Normal

BRIGHT ROOM: Esta reverberación simula los reflejos acústicos de una habitación corriente.

BRIGHT HALL: Esta reverberación simula reflejos acústicos de una típica sala de conciertos.

BRIGHT PLATE: Esta reverberación simula una Reverb Plate, un tipo popular de unidad de reverberación artificial que obtiene su sonido de la vibración de una placa metálica. También puede realizar reverberaciones de sonido metálico inusuales utilizando BRIGHT PLATE.

RHYTHM REV PRM (Rhythm Reverb Parameter)

Para REVERB

Type (Reverb/Delay Type)

Selecciona un tipo de reverberación o retardo.

ROOM1: Es una reverberación corta con alta densidad

ROOM2: Es una reverberación corta con baja densidad.

STAGE1: Es una reverberación larga.

STAGE2: Es una reverberación con fuertes reflexiones anteriores.

HALL1: Es una reverberación de sonidos muy claros.

HALL2: Es una reverberación rica.

DELAY: Es un efecto de retardo convencional.

PAN-DLY: Es un efecto de retardo con ecos panoramizados alternativamente a la izquierda y a la derecha.

Time (Reverb/Delay Time)

Si el ajuste Type es ROOM1–HALL2, éste ajusta la duración de reverberación. Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DLY, éste ajusta el tiempo de retardo.

Los ajustes más altos producen una ambientación más amplia.

HF damp (Reverb/Delay HF Damp) *1

Especifica la frecuencia por encima de la cual el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación se cortará, o se “amortiguará.”

Los valores inferiores causan una gama más grande de altas frecuencias para ser cortadas, produciendo un sonido de reverberación más suave.

Si no desea amortiguar las frecuencias altas, ajuste este parámetro a BYPASS.

Fbk

Si el ajuste Type es DELAY o PAN-DLY, éste ajusta la cantidad de retroalimentación diferida, controlando el número de repeticiones diferidas.

Los valores más altos se repiten más.

**1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

Para BRIGHT ROOM/BRIGHT HALL/ BRIGHT PLATE

Pre Delay (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Especifica el lapso de tiempo después de oírse el sonido original hasta que se oye primero la reverberación.

Time (Reverb Time) 0–127

Especifica la duración de reverberación.

Size 1–8

Ajusta el tamaño de la habitación simulada o sala. El tamaño aumenta a medida que se incrementa el valor.

High Cut (High Cut Frequency) *1

Ajusta la frecuencia por encima de la cual se reducirá el contenido de alta frecuencia de la reverberación. Si no desea reducir el brillo de la reverberación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Density (Reverb Density) 0–127

Ajusta la densidad de reverberación. Los valores más altos tienen una densidad más alta.

Diffusion (Reverb Diffusion) 0–127

Ajusta el cambio en la densidad de la reverberación sobrepasado el tiempo. Cuánto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. El efecto de este ajuste es más pronunciado con tiempos de reverberación más largos.

LF Damp Frequency *2

Especifica la frecuencia por debajo de la cual el contenido de baja frecuencia del sonido de reverberación se reducirá, o se “amortiguará.”

LF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta el total de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con el ajuste a "0," no habrá reducción del contenido de baja frecuencia de la reverberación.

HF Damp Frequency *3

Especifica la frecuencia por encima de la cual se reducirá, o se "amortiguará" el contenido de alta frecuencia del sonido de reverberación.

HF Damp Gain -36–0 dB

Ajusta el total de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia selecciona con HF Damp. Con el ajuste a "0," no habrá reducción del contenido de alta frecuencia de la reverberación.

**1 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS*

**2 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz*

**3 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz*

RHYTHM REV OUT (Rhythm Reverb Output)

Output Assign (Reverb Output Assign) A/B/C

Este ajuste le permite especificar el par de jacks OUTPUT a los cuales se dirige la salida estéreo de la Reverberación.

Level (Reverb Level) 0–127

Especifica el nivel de salida de la Reverberación.

Ajustes en el Modo General MIDI ([GM]-[EFFECTS])

Para más detalles consulte "Definir Ajustes de Efectos (EFFECTS) p. 143."

Parámetros para Cada Multi Efecto (MFX TYPE)

El Multi Efectos proporciona 63 tipos de efecto. Algunos de ellos constan de dos efectos diferentes conectados en series o en paralelo.

Los parámetros marcados con una “#” se pueden controlar utilizando un controlador especifico (Dos elementos de ajuste cambiarán simultáneamente para el “#1” y “#2”).

1:	STEREO-EQ	(p. 39)
2:	OVERDRIVE	(p. 39)
3:	DISTORTION	(p. 40)
4:	PHASER	(p. 40)
5:	SPECTRUM	(p. 41)
6:	ENHANCER	(p. 41)
7:	AUTO WAH	(p. 41)
8:	ROTARY	(p. 42)
9:	COMPRESSOR	(p. 43)
10:	LIMITER	(p. 43)
11:	HEXA-CHORUS	(p. 43)
12:	TREMOLO CHORUS	(p. 44)
13:	SPACE-D	(p. 44)
14:	STEREO CHORUS	(p. 45)
15:	STEREO FLANGER	(p. 45)
16:	STEP FLANGER	(p. 46)
17:	STEREO DELAY	(p. 47)
18:	MODULATION DELAY	(p. 48)
19:	TRIPLE TAP DELAY	(p. 49)
20:	QUADRUPLE TAP DELAY	(p. 49)
21:	TIME CONTROL DELAY	(p. 50)
22:	2VOICE PITCH SHIFTER	(p. 51)
23:	FBK PITCH SHIFTER	(p. 51)
24:	REVERB	(p. 52)
25:	GATED REVERB	(p. 53)
26:	OVERDRIVE→CHORUS	(p. 53)
27:	OVERDRIVE→FLANGER	(p. 53)
28:	OVERDRIVE→DELAY	(p. 54)
29:	DISTORTION→CHORUS	(p. 54)
30:	DISTORTION→FLANGER	(p. 55)
31:	DISTORTION→DELAY	(p. 55)
32:	ENHANCER→CHORUS	(p. 55)
33:	ENHANCER→FLANGER	(p. 55)
34:	ENHANCER→DELAY	(p. 56)
35:	CHORUS→DELAY	(p. 56)
36:	FLANGER→DELAY	(p. 57)
37:	CHORUS→FLANGER	(p. 57)
38:	CHORUS/DELAY	(p. 58)
39:	FLANGER/DELAY	(p. 58)
40:	CHORUS/FLANGER	(p. 58)
41:	STEREO PHASER	(p. 58)
42:	KEYSYNC FLANGER	(p. 59)
43:	FORMANT FILTER	(p. 60)
44:	RING MODULATOR	(p. 61)
45:	MULTI TAP DELAY	(p. 61)
46:	REVERSE DELAY	(p. 62)
47:	SHUFFLE DELAY	(p. 63)
48:	3D DELAY	(p. 63)
49:	3VOICE PITCH SHIFTER	(p. 64)
50:	LOFI COMPRESS	(p. 65)
51:	LOFI NOISE	(p. 65)
52:	SPEAKER SIMULATOR	(p. 66)
53:	OVERDRIVE 2	(p. 66)
54:	DISTORTION 2	(p. 67)
55:	STEREO COMPRESSOR	(p. 67)
56:	STEREO LIMITER	(p. 67)
57:	GATE	(p. 68)
58:	SLICER	(p. 68)
59:	ISOLATOR	(p. 69)
60:	3D CHORUS	(p. 69)
61:	3D FLANGER	(p. 70)
62:	TREMOLO	(p. 71)
63:	AUTO PAN	(p. 71)

MEMO

Para disponer de los tipos visualizados según la categoria (como se muestra a continuación), pulse [PATCH FINDER] en la página MFX TYPE.

■ Modulation (Efectos que modulan el sonido)

4:	PHASER
7:	AUTO WAH
41:	STEREO PHASER
42:	KEYSYNC FLANGER
43:	FORMANT FILTER
44:	RING MODULATOR

■ Delay (Efectos que retardan el sonido)

7: STEREO DELAY
18: MODULATION DELAY
19: TRIPLE TAP DELAY
20: QUADRUPLE TAP DELAY
21: TIME CONTROL DELAY
22: 2VOICE PITCH SHIFTER
23: FBK PITCH SHIFTER
34: ENHANCER->DELAY
45: MULTI TAP DELAY
46: REVERSE DELAY
47: SHUFFLE DELAY
48: 3D DELAY
49: PITCH SHIFTER

■ Keyboard (Efectos útiles para el Teclado)

8: ROTARY

■ LOFI (Efectos que intencionadamente rebajan la calidad de sonido)

50: LOFI COMPRESS
51: LOFI NOISE

■ Guitar and Bass (Efectos útiles para la Guitarra y el Bajo)

2: OVERDRIVE
3: DISTORTION
26: OVERDRIVE->CHORUS
27: OVERDRIVE->FLANGER
28: OVERDRIVE->DELAY
29: DISTORTION->CHORUS
30: DISTORTION->FLANGER
31: DISTORTION->DELAY
52: SPEAKER SIMULATOR
53: OVERDRIVE 2
54: DISTORTION 2

■ Compressor (Efectos en los cuales el volumen esdeviene difícil de cambiar)

9: COMPRESSOR
10: LIMITER
55: STEREO COMPRESSOR
56: STEREO LIMITER
57: GATE
58: SLICER

■ Chorus (Efectos que amplían el sonido)

11: HEXA-CHORUS
12: TREMOLO CHORUS
13: SPACE-D
14: STEREO CHORUS
15: STEREO FLANGER
16: STEP FLANGER
32: ENHANCER->CHORUS
33: ENHANCER->FLANGER
35: CHORUS->DELAY
36: FLANGER->DELAY
37: CHORUS->FLANGER
38: CHORUS/DELAY
39: FLANGER/DELAY
40: CHORUS/FLANGER
60: 3D CHORUS
61: 3D FLANGER

■ Dimension (Efectos que controlan la posición del sonido)

62: TREMOLO
63: AUTO PAN

■ Filter (Efectos que modifican el carácter del sonido)

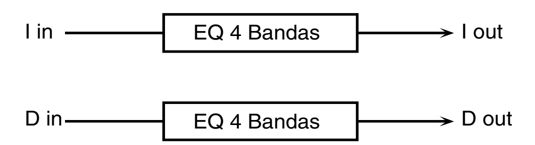
1: STEREO EQ
5: SPECTRUM
6: ENHANCER
59: ISOLATOR

■ Reverb (Efectos que reverberan el sonido)

24: REVERB
25: GATE REVERB

1: STEREO-EQ (Stereo Equalizer)

Es un ecualizador estéreo de cuatro-bandas (bajo, dos gamas de medios, alto).



LowFreq (Low Frequency)

Selecciona la frecuencia de la gama de bajos (200 Hz/400 Hz).

LowGain (Low Gain)

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Freq (High Frequency)

Selecciona la frecuencia de la gama de altos (4000 Hz/8000 Hz).

Hi Gain (High Gain)

Ajusta el gain de la frecuencia alta.

Mid1 Freq (Middle 1 Frequency)

Ajusta la frecuencia de Middle 1 (gama media).

Mid1 Q (Middle 1 Q)

Este parámetro ajusta la amplitud del área alrededor de Middle 1 Frequency que se verá afectada por el ajuste Gain. Los valores más altos de Q provocarán que el área más estrecha sea afectada.

Mid1 Gain (Middle1 Gain)

Ajusta el gain para el área especificada por Middle 1 Frequency y los ajustes Q.

Mid2 Freq (Middle 2 Frequency)

Ajusta la frecuencia de Middle 2 (gama media).

Mid2 Q (Middle 2 Q)

Este parámetro ajusta la amplitud del área alrededor de Middle 2 Frequency que se verá afectada por el ajuste Gain. Los valores más altos de Q provocarán que el área más estrecha sea afectada.

Mid2 Gain (Middle 2 Gain)

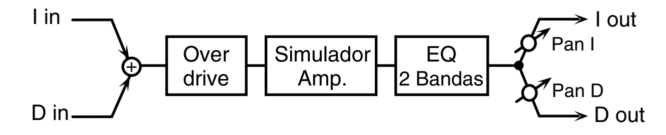
Ajusta el gain para el área especificada por Middle 2 Frequency y los ajustes Q.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

2: OVERDRIVE

Este efecto crea una distorsión suave similar a la que producen los amplificadores de lámpara.



Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará conjuntamente con el grado de distorsión.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

LowGain (Low Gain)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain (High Gain)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Amp Type (Amp Simulator Type)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL:amplificador compacto

BUILT-IN:amplificador tipo de una sola unidad

2-STACK:gran amplificador two-stack

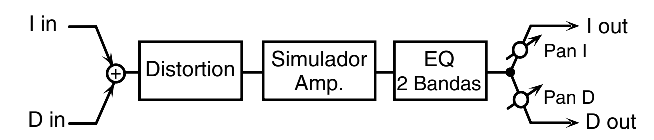
3-STACK:gran amplificador three-stack

Pan (Output Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

3: DISTORTION

Este efecto produce una distorsión más intensa que el Overdrive.



Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará conjuntamente con el grado de distorsión.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

LowGain (Low Gain)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain (High Gain)

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Amp Type (Amp Simulator Type)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL:amplificador compacto

BUILT-IN:amplificador tipo de una sola unidad

2-STACK:gran amplificador two-stack

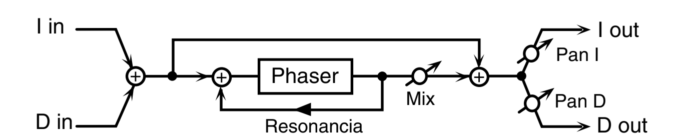
3-STACK:gran amplificador three-stack

Pan (Output Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

4: PHASER

Un phaser añade un sonido de fase desplazada al sonido original, produciendo una modulación deformada que crea amplitud y profundidad.



Manual

Ajusta la frecuencia básica desde la cual el sonido se modulará.

Rate

Ajusta la frecuencia (período) de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Res (Resonance)

Ajusta el total de retroalimentación para el phaser.

Mix (Mix Level)

Ajusta la proporción con la cual el sonido de fase desplazada se combina con el sonido directo.

Pan (Output Pan)

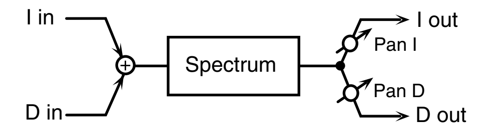
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

5: SPECTRUM

El Espectro es un tipo de filtro que modifica el timbre elevando o interrumpiendo el nivel en frecuencias especificas. Es similar a un ecualizador, pero tiene 8 puntos de frecuencia fijados en posiciones más apropiadas para añadir carácter al sonido.



Band 1 (Band 1 Gain)

Ajusta el nivel 250 Hz.

Band 2 (Band 2 Gain)

Ajusta el nivel 500 Hz.

Band 3 (Band 3 Gain)

Ajusta el nivel 1000 Hz.

Band 4 (Band 4 Gain)

Ajusta el nivel 1250 Hz.

Band 5 (Band 5 Gain)

Ajusta el nivel 2000 Hz.

Band 6 (Band 6 Gain)

Ajusta el nivel 3150 Hz.

Band 7 (Band 7 Gain)

Ajusta el nivel 4000 Hz.

Band 8 (Band 8 Gain)

Ajusta el nivel 8000 Hz.

Q

Simultáneamente ajusta la amplitud de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencia.

Pan (Output Pan)

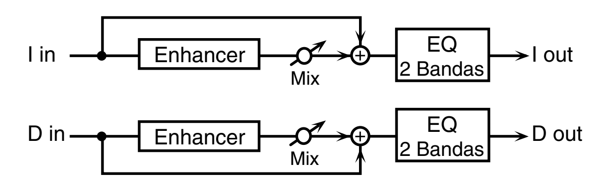
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

6: ENHANCER

El Enhancer controla la estructura armónica de las altas frecuencias, añadiendo vivacidad al sonido y mejorando la definición.



Sens (Sensitivity)

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Mix (Mix Level)

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

LowGain (Low Gain)

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain (High Gain)

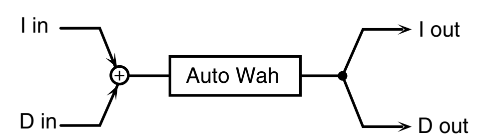
Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

7: AUTO-WAH

El Auto Wah controla cíclicamente un filtro para producir un cambio cíclico en el timbre.



Filter (Filter Type)

Selecciona el tipo de filtro.

LPF: El efecto wah se aplicará por encima de una amplia gama de frecuencias.

BPF: El efecto wah se aplicará por encima de una reducida gama de frecuencias.

Sens

Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.

Manual

Ajusta la frecuencia central desde la cual se aplica el efecto.

Peak

Ajusta el total de efecto wah que se producirá en el área de la frecuencia central. Los ajustes más bajos causarán el efecto para ser aplicado en una amplia área alrededor de la

frecuencia central. Los ajustes más altos causarán el efecto para ser aplicado en una gama más escasa.

Rate

Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth

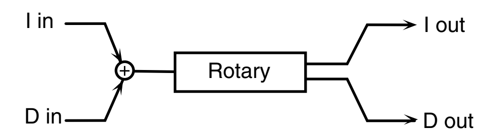
Ajusta la profundidad de la modulación.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

8: ROTARY

El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces rotativos utilizados a menudo con los órganos eléctricos del pasado. Ya que el movimiento de los rotors de alta gama y baja gama se pueden ajustar independientemente, el único tipo de modulación característica de estos altavoces se puede simular exactamente. Este efecto es más apropiado para Patches de órgano eléctrico.



LowSlow (Low Frequency Slow Rate)

Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de la baja frecuencia.

LowFast (Low Frequency Fast Rate)

Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de la alta frecuencia.

LowAccl (Low Frequency Acceleration)

Ajusta el tiempo que tarda el rotor de baja frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada cuando pase de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida). Los valores más bajos requieren más tiempo.

Low Lvl (Low Frequency Level)

Ajusta el volumen del rotor de baja frecuencia.

Hi Slow (High Frequency Slow Rate)

Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de alta frecuencia.

Hi Fast (High Frequency Fast Rate)

Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de alta frecuencia.

Hi Accl (High Frequency Acceleration)

Ajusta el tiempo que tarda el rotor de alta frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada cuando pase de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida). Los valores más bajos requerirán más tiempo.

Hi Lvl (High Frequency Level)

Ajusta el volumen del rotor de alta frecuencia.

Separation

Ajusta la dispersión espacial del sonido.

Speed

Simultáneamente cambia la velocidad giratoria del rotor de baja frecuencia y el rotor de la alta frecuencia.

SLOW: Disminuye la rotación de la velocidad especificada (los valores Low Slow / Hi Slow).

FAST: Acelera la rotación de la velocidad especificada (los valores Low Fast / Hi Fast).

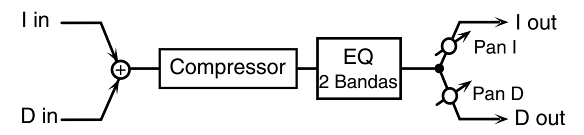
Para más detalles consulte "**Utilizar un Conmutador de Pedal para Modificar la Velocidad de Rotación del Efecto Rotary** (p. 137)."

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

9: COMPRESSOR

El Compresor convierte en bemoles los niveles altos y eleva los niveles bajos, corrigiendo las desigualdades en el volumen.



Attack

Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain

Ajusta el tiempo por encima del cual los sonidos de nivel bajo se elevan hasta alcanzar el volumen especificado.

Post Gain

Ajusta el gain de salida.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia.

Pan (Output Pan)

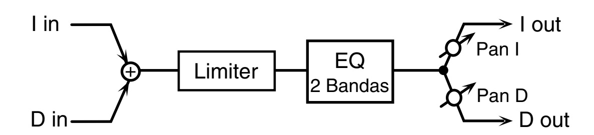
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

10: LIMITER

El Limitador comprime señales que exceden un nivel de volumen especificado, evitando que se produzca una distorsión.



Thresh (Threshold Level)

Ajusta el volumen donde se iniciará la compresión.

Ratio (Compression Ratio)

Ajusta la proporción de compresión.

Release (Release Time)

Ajusta el tiempo desde el cual el volumen baja del Threshold Level hasta que no se produzca la compresión.

Gain (Post Gain)

Ajusta el gain de salida.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia.

Pan (Output Pan)

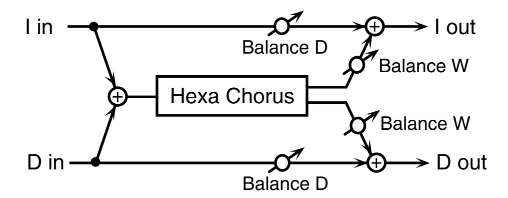
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

11: HEXA-CHORUS

El Hexa-chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido chorus) que añade profundidad y extensión espacial al sonido.



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde el cual empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido del chorus.

Rate

Ajusta la proporción de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Dly Dev (Pre Delay Deviation)

El Pre Delay determina el tiempo desde el cual empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado. Pre Delay Deviation ajusta las diferencias en Pre Delay entre cada sonido chorus.

Dpt Dev (Depth Deviation)

Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre cada sonido chorus.

Pan Dev (Pan Deviation)

Ajusta la diferencia en la posición estéreo entre cada sonido chorus. Con un ajuste de 0, todos los sonidos chorus se panoramizarán en el centro. Con un ajuste de 20, cada sonido

chorus se panoramizará en intervalos de 60 grados en relación con el centro.

Balance (Effect Balance)

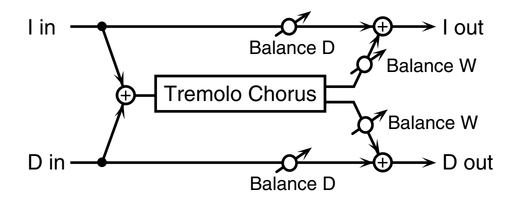
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido chorus.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

12: TREMOLO CHORUS

El Tremolo Chorus es un efecto chorus con un añadido Tremolo (modulación cíclica del volumen).



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

ChoRate (Chorus Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Dpt (Chorus Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Phase (Tremolo Phase)

Ajusta la difusión del efecto tremolo.

TrmRate (Tremolo Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto tremolo.

Trm Sep (Tremolo Separation)

Ajusta la difusión del efecto tremolo.

Balance (Effect Balance)

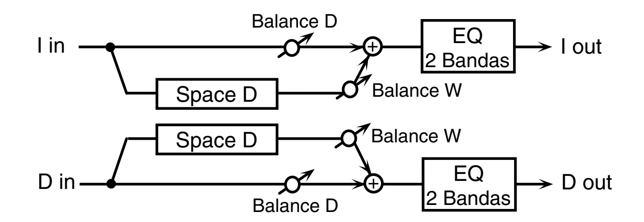
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus tremolo. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido chorus tremolo.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

13: SPACE-D

El Space-D es un chorus múltiple que aplica dos fases de modulación en estéreo. No produce una sensación de modulación, sino que crea un efecto chorus transparente.



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

Rate

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Phase

Ajusta la extensión espacial del sonido.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

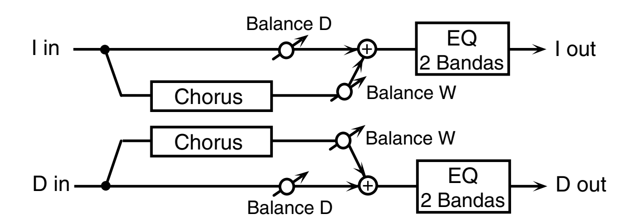
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido chorus.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

14: STEREO CHORUS

Es un chorus estéreo. Un filtro le permite ajustar el timbre del sonido chorus.



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido procesado.

Rate

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Phase

Ajusta la extensión espacial del sonido.

Filter (Filter Type)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF:no se utilizará filtro

LPF:corta la gama de frecuencia por encima de la frecuencia de corte

HPF:corta la gama de frecuencia por debajo de la frecuencia de corte

Cutoff (Cutoff Frequency)

Ajusta la frecuencia básica del filtro.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

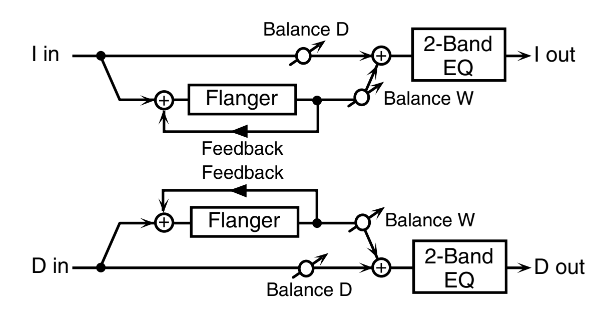
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido chorus.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

15: STEREO FLANGER

Es un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase para izquierda y derecha.) Produce una resonancia metálica similar a un avión despegando y aterrizando. Contiene un filtro de forma que pueda ajustar el timbre del sonido flanger.



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Rate

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Fbk (Feedback Level)

Ajusta la cantidad (%) del sonido procesado que volverá (fed back) a la entrada. Los ajustes positivos (+) volverán el sonido en fase, y los ajustes negativos (-) volverán el sonido en fase inversa.

Phase

Ajusta la extensión espacial del sonido.

Filter Type

Selecciona el tipo de filtro.

OFF:no se utilizará ningún filtro

LPF:corta la gama de frecuencia por encima de la frecuencia de corte

HPF:corta la gama de frecuencia por debajo de la frecuencia de corte

Cutoff (Cutoff Frequency)

Ajusta la frecuencia básica del filtro.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

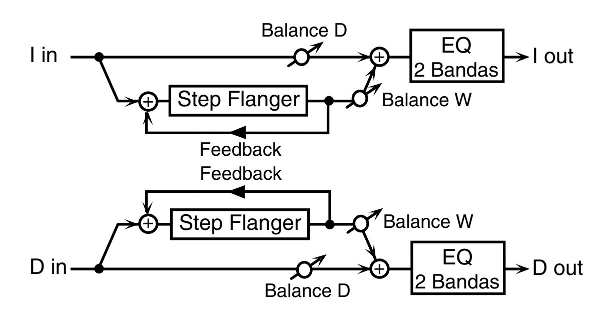
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido flanger.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

16: STEP FLANGER

El efecto Step Flanger es un flanger en el cual la afinación cambia en intervalos. La velocidad del cambio se puede especificar en términos de un valor de nota de un tempo especificado.



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Rate

Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de modulación.

Fbk (Feedback Level)

Ajusta la cantidad (%) del sonido flanger que volverá (fed back) a la entrada. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Phase

Ajusta la extensión espacial del sonido.

Step Rate

Ajusta la frecuencia (período) del cambio de afinación. Este parámetro se puede ajustar como un valor de nota de un tempo especificado. En este caso, especifique el valor de la nota deseada.

Si Ajusta Step Rate como un Valor de Nota
Como el tempo especificado, puede utilizar el Patch Tempo o el reloj del tempo del sistema del XV-3080.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá un sonido chorus.

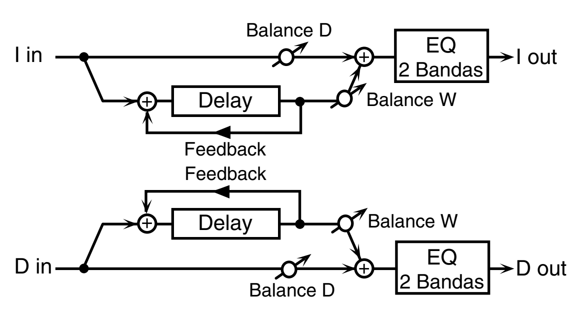
Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

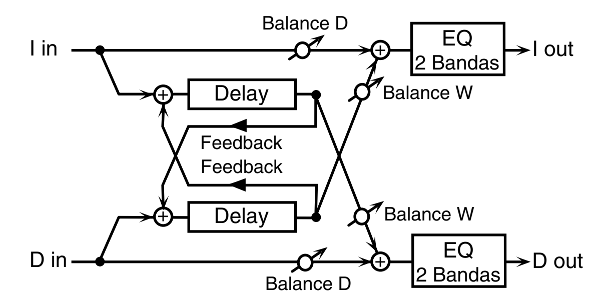
17: STEREO DELAY

Es un retardo estéreo.

Cuando el Modo Feedback es NORMAL:



Cuando el Modo Feedback es CRUZADO:



Delay L (Delay Time Left)

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo de la izquierda.

Delay R (Delay Time Right)

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo de la derecha.

Fbk (Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Mode (Feedback Mode)

Seleccione el modo en el cual el sonido de retardo volverá al efecto.

NORMAL: El sonido de retardo de la izquierda será devuelto al delay de la izquierda, y el sonido de retardo de la derecha al delay de la derecha.

CROSS: El sonido de retardo de la izquierda será devuelto al delay derecho, y el sonido de retardo de la derecha al delay izquierdo.

Phase L (Feedback Phase Left)

Seleccione la fase del sonido de retardo de la izquierda.

NORMAL: La Phase no cambiará.

INVERT: La Phase se invertirá.

Phase R (Feedback Phase Right)

Selecciona la fase del sonido de retardo de la derecha.

NORMAL: La Phase no cambiará.

INVERT: La Phase se invertirá.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido se cortará. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

Ajuste el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de retardo.

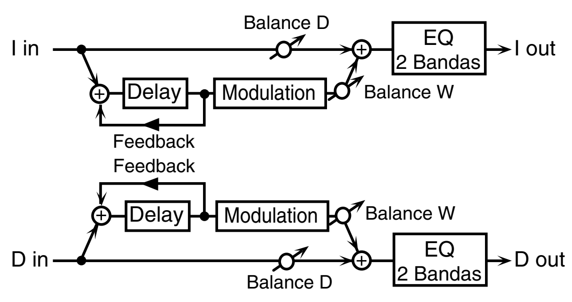
Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

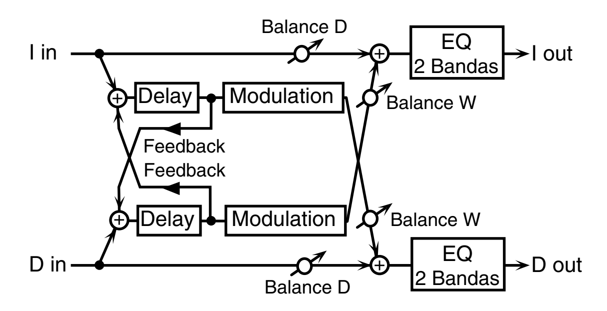
18: MODULATION DELAY

Este efecto añade modulación al sonido diferido, produciendo un efecto similar a un flanger.

Cuando el Modo Feedback es NORMAL:



Cuando el Modo Feedback es CRUZADO:



Delay L (Delay Time Left)

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo de la izquierda.

Delay R (Delay Time Right)

Ajusta el tiempo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo de la derecha.

Fbk (Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Mode (Feedback Mode)

Selecciona el modo en que el sonido de retardo volverá al efecto.

NORMAL: El sonido de retardo de la izquierda será devuelto al delay de la izquierda, y el sonido de retardo de la derecha al delay de la derecha.

CROSS: El sonido de retardo de la izquierda será devuelto al delay derecho, y el sonido de retardo de la derecha al delay izquierdo.

Rate

Ajusta la velocidad de la modulación.

Depth

Ajusta la profundidad de la modulación.

Phase

Ajusta la extensión espacial del sonido.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido se cortará. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

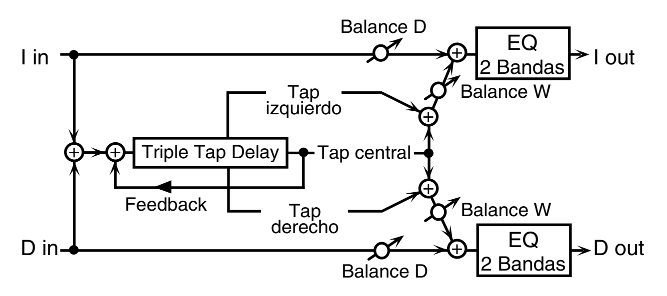
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo de modulación. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de retardo de modulación.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

19: TRIPLE TAP DELAY

El Triple Tap Delay produce tres sonidos de retardo; centro, izquierda y derecha. El tiempo de retardo central se puede especificar como un valor de nota de un tempo especificado.



Delay C (Delay Time Center)

Delay L (Delay Time Left)

Delay R (Delay Time Right)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo. Este parámetro se puede ajustar como un valor de nota de un tempo especificado. En este caso, especifique el valor de la nota deseada.

Si Ajusta Step Rate como un Valor de Nota
Como el tempo especificado, puede utilizar el Patch Tempo o el reloj del tempo del sistema del XV-3080.

Fbk (Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Level C (Center Level)

Level L (Left Level)

Level R (Right Level)

Ajusta el volumen de cada sonido de retardo.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido se cortará. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

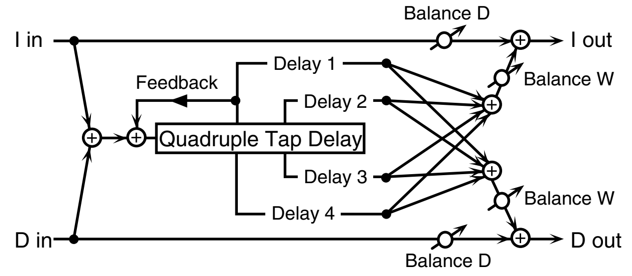
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de retardo.

Level (Output Level)

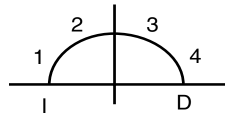
Ajusta el nivel de salida.

20: QUADRUPLE TAP DELAY

El Retardo Quadruple Tap proporciona cuatro retardos. Cada parámetro del Tiempo de Retardo se pueden especificar como la duración de una nota del tempo seleccionado.



La posición estéreo de cada sonido de retardo es la siguiente.



Delay 1 (Delay Time 1)

Delay 2 (Delay Time 2)

Delay 3 (Delay Time 3)

Delay 4 (Delay Time 4)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido directo hasta que se oye cada sonido de retardo. Estos parámetros se pueden ajustar como un valor de nota de un tempo especificado. En este caso, especifique el valor de la nota deseada.

Si Ajusta Step Rate como un Valor de Nota
Como el tempo especificado, puede utilizar el Patch Tempo o el reloj del tempo del sistema del XV-3080.

Level 1

Level 2

Level 3

Level 4

Ajusta el volumen de cada sonido de retardo.

Fbk (Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido se cortará. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de retardo.

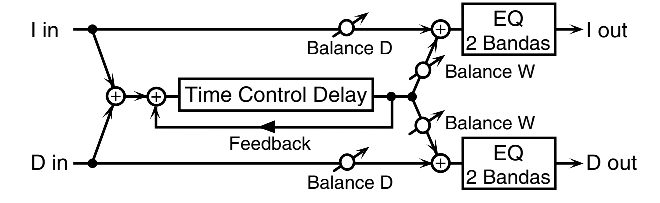
Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

21: TIME CONTROL DELAY

Este efecto le permite utilizar un controlador especifico (el controlador seleccionado en la Fuente de Control EFX) para controlar el tiempo de retardo y la afinación a tiempo real. Alargando el retardo se producirá una afinación más grave, y reduciendo se producirá una afinación más aguda.

Para más detalles consulte “**Cambiar los Ajustes Multi Efectos desde un Dispositivo Externo MIDI** (p. 135).”



Delay (Delay time)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido directo hasta que se oye cada sonido de retardo.

Accel (Acceleration)

Este parámetro ajusta el tiempo por encima del cual el Tiempo de Retardo cambiará del ajuste actual a un ajuste nuevo especificado. La frecuencia del cambio para el Tiempo de Retardo afecta directamente a la frecuencia de cambio de afinación.

Fbk (Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido se cortará. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Pan (Output Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido de retardo. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

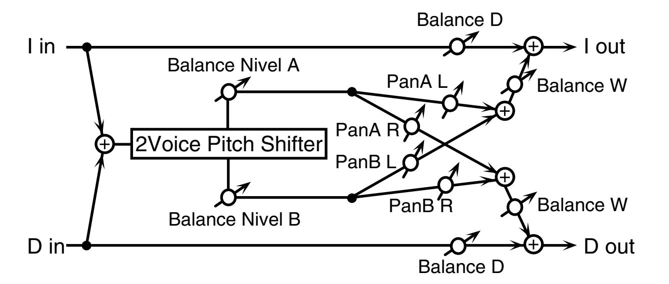
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de retardo.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

22: 2VOICE PITCH SHIFTER

El Pitch Shifter cambia la afinación del sonido original. Este desafinador de 2 voces tiene dos desafinadores, y puede añadir dos sonidos desafinados al sonido original.



CoarseA (Coarse Pitch A) #1

Ajusta la afinación del Desafinador A en semitonos (octavas -2-+1).

Fine A (Fine Pitch A) #1

Realiza ajustes precisos a la afinación del Desafinador A en 2-pasos de cién (-100-+100 cientos).

Un cién es 1/100 de un semitono.

Pan A (Output Pan A)

Ajusta la posición estéreo del sonido del Desafinador A. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

PreDlyA (Pre Delay Time A)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido del Desafinador A.

CoarseB (Coarse Pitch B) #2

Ajusta la afinación del Desafinador B en semitonos (octavas -2-+1).

Fine B (Fine Pitch B) #2

Realiza ajustes precisos a la afinación del Desafinador B en 2-pasos de cién (-100-+100 cientos).

Un cién es 1/100 de un semitono.

Pan B (Output Pan B)

Ajusta la posición estéreo del sonido del Desafinador B. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

PreDlyB (Pre Delay Time B)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido del Desafinador A.

Mode (Pitch Shifter Mode)

Los ajustes más altos de este parámetro pueden dar una respuesta más baja, pero la afinación será estable.

Lvl Bal (Level Balance)

Ajusta el balance del volumen entre los sonidos del Desafinador A y los sonidos del Desafinador B.

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido del desafinador. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido del desafinador.

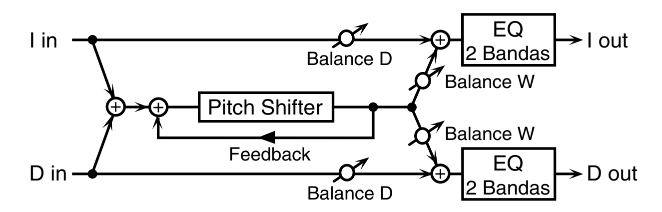
Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

23: FBK PITCH SHIFTER

(Desafinador Feedback)

Este desafinador le permite devolver el sonido desafinado al efecto.



Coarse (Coarse Pitch) #1

Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de semitono (octava -2-+1).

Fine (Fine Pitch) #1

Realiza ajustes precisos a la afinación del sonido desafinado en 2-cent @5 Fbk (Nivel Feedback) #

Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido desafinado.

Mode (Pitch Shifter Mode)

Los ajustes más altos de este parámetro pueden dar una respuesta más baja, pero la afinación será estable.

Pan (Output Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido desafinado. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

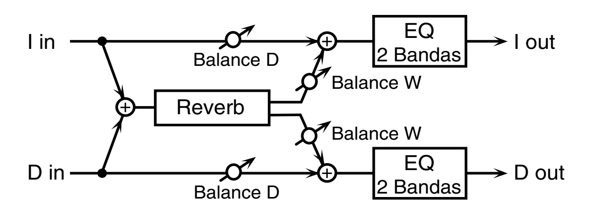
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido desafinado. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido desafinado.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

24: REVERB

El efecto Reverberación añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico.



Type (Reverb Type)

Selecciona el tipo de efecto de Reverberación.

ROOM1:reverberación densa con caída corta

ROOM2:reverberación poco densa con caída corta

STAGE1:reverberación con fuerte reverberación posterior

STAGE2:reverberación con fuertes reflexiones anteriores

HALL1:reverberación clara

HALL2:reverberación rica

Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Time (Reverb Time)

Ajusta la duración de reverberación.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido reverberante. Cuánto más baja sea la frecuencia, más altas frecuencias serán cortadas, produciendo un sonido de reverberación más suave. Si no desea que se corten las altas frecuencias, ajuste este parámetro a BYPASS.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

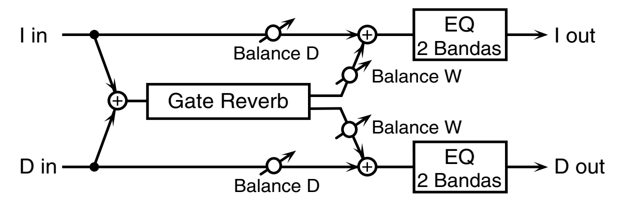
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de reverberación. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de reverberación.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

25: GATED REVERB

El Gate Reverb es un tipo especial de reverberación con la cual se corta el sonido de reverberación cuando éste disminuye.



Type (Gate Reverb Type)

Selecciona el tipo de reverberación.

NORMAL:reverberación gate convencional

REVERSE:reverberación inversa

SWEEP1:el sonido de reverberación va de derecha a izquierda

SWEEP2:el sonido de reverberación va de izquierda a derecha

Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Gate Time

Ajusta el tiempo desde que se oye la reverberación hasta que desaparece.

LowGain

Ajusta el gain de la gama de baja frecuencia.

Hi Gain

Ajusta el gain de la gama de alta frecuencia.

Balance (Effect Balance)

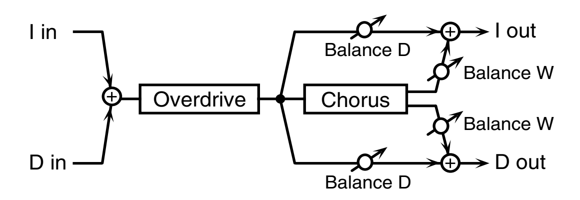
Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de reverberación. Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido de reverberación.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

26: OVERDRIVE→CHORUS

Este efecto conecta una saturación y un chorus en series.



OD Drive

Ajusta el grado de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD Pan (Overdrive Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido de saturación. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Cho Dly (Chorus Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

ChoRate (Chorus Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Depth

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Balance

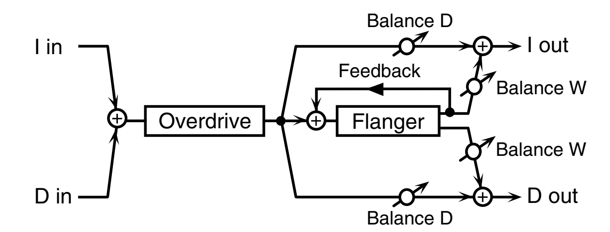
Ajusta el balance del volumen entre el sonido de saturación que se envía a través del chorus y el sonido de saturación que no se envía a través del chorus. Con un ajuste de “D100: 0W,” sólo saldrá el sonido de saturación. Con un ajuste de “D0: 100W,” sólo saldrá el sonido de saturación que se envía a través del chorus.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

27: OVERDRIVE→FLANGER

Este efecto conecta una saturación y un flanger en series.



OD Drive

Ajusta el grado de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD Pan (Overdrive Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido de saturación. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Flg Dly (Flanger Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FlgRate (Flanger Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Flg Dpt (Flanger Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Flg Fbk (Flanger Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Flanger Balance

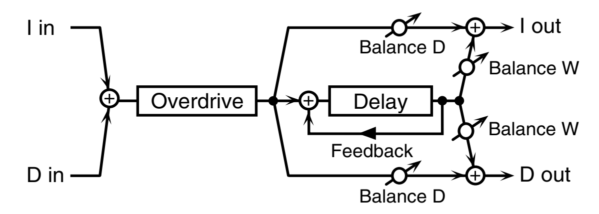
Ajusta el balance del volumen entre el sonido de saturación que se envía a través del flanger y el sonido de saturación que no se envía a través del flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido de saturación. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido de saturación que se envía a través del flanger.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

28: OVERDRIVE→DELAY

Este efecto conecta una saturación y un retardo en series.



OD Drive

Ajusta el grado de distorsión para la saturación. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

OD Pan (Overdrive Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido de saturación. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

DlyTime (Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo.

Dly Fbk (Delay Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Delay HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el fed back del sonido diferido al efecto. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Delay Balance (Delay Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de saturación que se envía a través del retardo y el sonido de saturación que no se envía a través del retardo. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido de saturación. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido de saturación que se envía a través del retardo.

Level (Output Level)

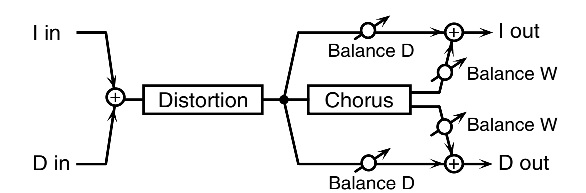
Ajusta el nivel de salida.

29: DISTORTION→CHORUS

Este efecto conecta distorsión y chorus en series. Los parámetros son esencialmente los mismos que "26: OVERDRIVE?CHORUS," con las dos excepciones siguientes.

OD Drive → Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión.)

OD Pan → Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de distorsión.)

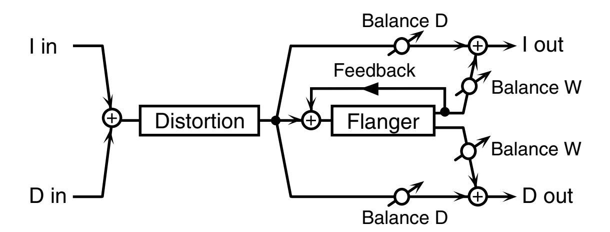


30: DISTORTION→FLANGER

Este efecto conecta una distorsión y un flanger en series. Los parámetros son esencialmente los mismos que en “27: OVERDRIVE?FLANGER,” con las dos excepciones siguientes.

OD Drive → Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión.)

OD Pan → Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de distorsión.)

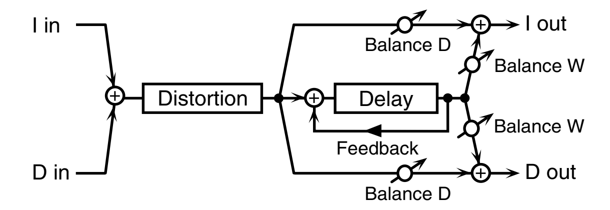


31: DISTORTION→DELAY

Este efecto conecta una distorsión y un retardo en series. Los parámetros son esencialmente los mismos que en “28: OVERDRIVE?DELAY,” con las dos excepciones siguientes.

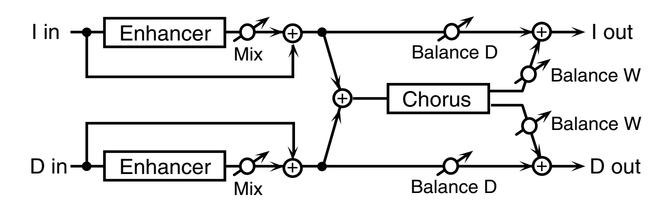
OD Drive → Dist Drive (Especifica la cantidad de distorsión.)

OD Pan → Dist Pan (Especifica la posición estéreo del sonido de distorsión.)



32: ENHANCER→CHORUS

Este efecto conecta un enhancer y un chorus en series.



Enhancer Sens

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (Enhancer Mix Level)

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

Cho Dly (Chorus Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el chorus.

ChoRate (Chorus Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Depth

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Balance

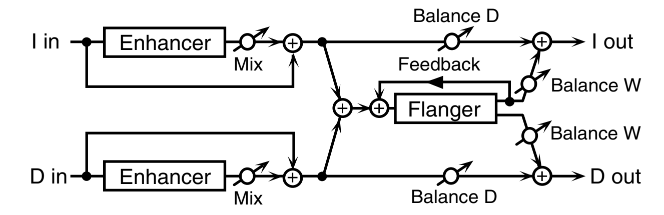
Ajusta el balance del volumen entre el sonido enhancer que se envía a través del chorus y el sonido enhancer que no se envía a través del chorus. Con un ajuste de “D100: 0W,” sólo saldrá el sonido enhancer. Con un ajuste de “D0: 100W,” sólo saldrá el sonido enhancer que se envía a través del chorus.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

33: ENHANCER→FLANGER

Este efecto conecta un enhancer y un flanger en series.



Enhancer Sens

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (Enhancer Mix Level)

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

Flg Dly (Flanger Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FlgRate (Flanger Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Flg Dpt (Flanger Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Flg Fbk (Flanger Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Flanger Balance

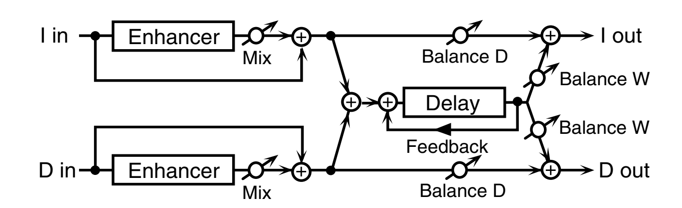
Ajusta el balance del volumen entre el sonido enhancer que se envía a través del flanger y un sonido enhancer que no se envía a través del flanger. Con un ajuste de “D100: 0W,” sólo saldrá el sonido enhancer. Con un ajuste de “D0: 100W,” sólo saldrá el sonido enhancer que se envía a través del flanger.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

34: ENHANCER→DELAY

Este efecto conecta un enhancer y un retardo en series.



Enhancer Sens

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (Enhancer Mix Level)

Ajusta la proporción con la cual las armonías generadas por el enhancer se combinan con el sonido directo.

DlyTime (Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo.

Dly Fbk (Delay Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada de retardo. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Delay HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido diferido a la entrada de retardo se cortará. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación diferida, ajuste este parámetro a BYPASS.

Delay Balance

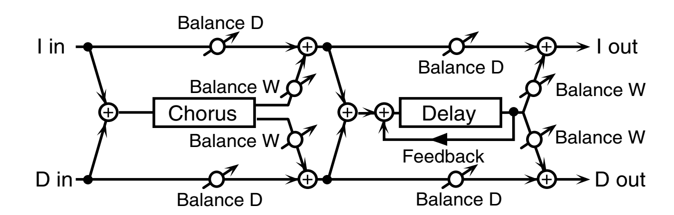
Ajusta el balance del volumen entre el sonido enhancer que se envía a través del retardo y el sonido enhancer que no se envía a través del retardo. Con un ajuste de “D100: 0W,” sólo saldrá el sonido enhancer. Con un ajuste de “D0: 100W,” sólo saldrá el sonido enhancer que se envía a través del retardo.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

35: CHORUS→DELAY

Este efecto conecta un chorus y una unidad de retardo en series.



Cho Dly (Chorus Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el chorus.

ChoRate (Chorus Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Dpt (Chorus Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Cho Bal (Chorus Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de “D100: 0W,” sólo saldrá el sonido directo. Con un ajuste de “D0: 100W,” sólo saldrá el sonido chorus.

DlyTime (Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo.

Dly Fbk (Delay Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada de retardo. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Delay HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido diferido a la entrada de retardo se cortará. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Delay Balance

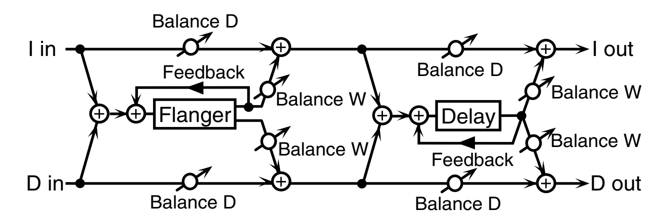
Ajusta el balance del volumen entre el sonido chorus que se envía a través del retardo y el sonido chorus que no se envía a través del retardo. Con un ajuste de “D100: 0W,” sólo saldrá el sonido chorus. Con un ajuste de “D0: 100W,” sólo saldrá el sonido chorus que se envía a través del retardo.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

36: FLANGER→DELAY

Este efecto conecta un flanger y un retardo en series.



Flg Dly (Flanger Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FlgRate (Flanger Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Flg Dpt (Flanger Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Flg Fbk (Flanger Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Flg Bal (Flanger Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido directo. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido flanger.

DlyTime (Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo.

Dly Fbk (Delay Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada de retardo. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido diferido a la entrada de retardo se cortará. Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación diferida, ajuste este parámetro a BYPASS.

Delay Balance

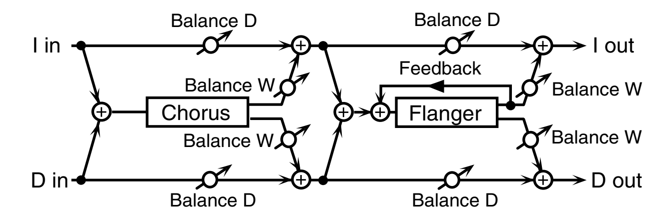
Ajusta el balance del volumen entre el sonido flanger que se envía a través del retardo y el sonido flanger que no se envía a través del retardo. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido flanger. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido flanger que se envía a través del retardo.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

37: CHORUS→FLANGER

Este efecto conecta un chorus y un flanger en series.



Cho Dly (Chorus Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

ChoRate (Chorus Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Dpt (Chorus Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Cho Bal (Chorus Balance)

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido directo. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido chorus.

Flg Dly (Flanger Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde que empieza el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

FlgRate (Flanger Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Flg Dpt (Flanger Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Flg Fbk (Flanger Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Flanger Balance

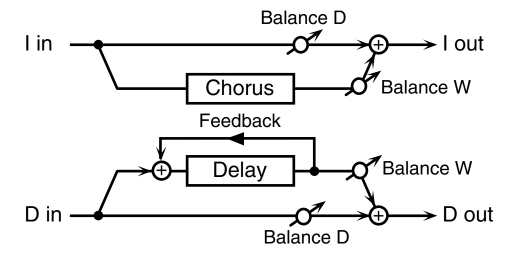
Ajusta el balance del volumen entre el sonido chorus y el sonido chorus que pasa a través del flanger. Con un ajuste de "D100: 0W," sólo saldrá el sonido chorus. Con un ajuste de "D0: 100W," sólo saldrá el sonido chorus que pasa a través del flanger.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

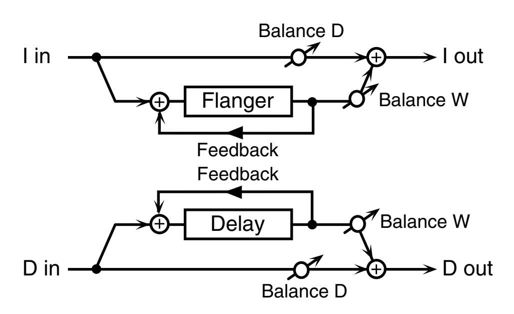
38: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta un chorus y un retardo en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "35: CHORUS→DELAY." Sin embargo, el parámetro Delay Balance ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo.



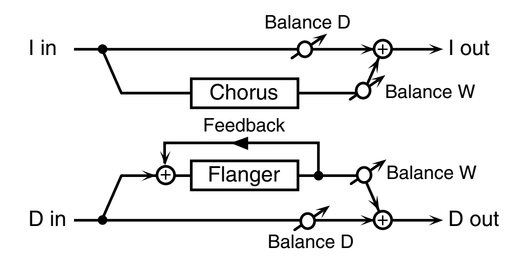
39: FLANGER/DELAY

Este efecto conecta un flanger y un retardo en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "36: FLANGER→DELAY." Sin embargo, el parámetro Delay Balance ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo.



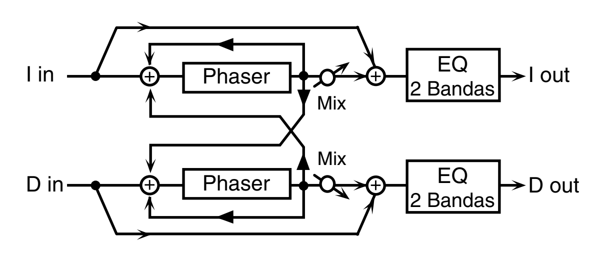
40: CHORUS/FLANGER

Este efecto conecta un chorus y un flanger en paralelo. Los parámetros son los mismos que para "37: CHORUS→FLANGER." Sin embargo, el parámetro Flanger Balance ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger.



41:STEREO PHASER

Es un phaser estéreo. Con los efectos Step, es posible realizar cambios de intervalos en la afinación de sonidos a los cuales se aplica un efecto Phaser.



Type (Phaser Type)

Selecciona el tipo de Phaser.

El Type 2 añade más efecto Phaser a las altas frecuencias que el Type 1.

Mode

Selecciona el número de etapas en el (4/8).

Pol (Polarity)

Selecciona si la fase izquierda y derecha de la modulación será la misma o diferente.

INVERSE: La fase izquierda y la fase derecha serán diferentes. Si utiliza una fuente mono, se alargará el sonido.

SYNCHRO: La fase izquierda y la fase derecha serán las mismas. Selecciónela si utiliza una fuente estéreo.

Man (Manual)

Ajusta la frecuencia central a la cual se aplicará el efecto fase.

Rate (Phaser Rate)

Ajusta la frecuencia de la modulación.

Depth (Phaser Depth)

Ajusta la profundidad de modulación.

Res (Phaser Resonance)

Ajusta la cantidad de retroalimentación para el phaser. Los ajustes más altos dan un carácter más fuerte al sonido.

X-Fbk (Cross Feedback Level)

Ajusta la proporción (%) del sonido phaser que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) volverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

Step Rate (Step Rate Switct/Step Rate #)

Ajusta la frecuencia del cambio de afinación.

Este ajusta determina si la afinación se cambia a un estilo de intervalos (ON) o no (OFF).

Mix (Mix Level)

Ajusta el volumen del sonido de fase desplazada, relativa a un sonido directo.

Low Gain

Ajusta el gain de bajas frecuencias (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de bajas frecuencias (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de altas frecuencias (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de altas frecuencias (boost).

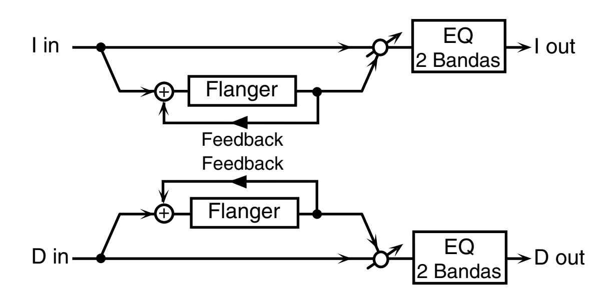
Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

42:KEYSYNC FLANGER

El Keysync Flanger controla el Flanger reajustando el efecto del volumen de entrada al dispositivo de efectos, iniciando de nuevo desde la misma afinación cada vez que reajuste el Flanger.

Este parámetro permite que sus reproducciones dinámicas en el teclado controlen el efecto flanger.



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye un sonido flanger.

Rate (LFO Rate)

Ajusta la frecuencia de modulación del sonido flanger.

Depth (LFO Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del sonido flanger.

Fbk (Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa. Los ajustes más altos producirán un sonido más característico.

Phase 0–180 [deg]

Ajusta la amplitud del sonido flanger.

Filter (Filter Type)

OFF: No se utilizará un filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste de Frecuencia de Corte.

HPF: La zona de frecuencia por debajo de la cual se cortará el ajuste de Frecuencia de Corte.

Cutoff(Cutoff Frequency)

Ajusta la frecuencia de corte si una banda de frecuencia especifica se corta por un filtro.

Step Rate (Step Rate Switct/Step Rate #)

Ajusta la frecuencia de cambio de la afinación.

Este ajuste determina si la afinación cambia en un estilo de intervalo (ON) o no (OFF).

Keysync (Keysync Switch)

Determina si el Flanger LFO se reajusta según el sonido de entrada (ON) o no (OFF).

Thre (Keysync Threshold)

Ajusta el nivel de volumen en el que se aplica el reajuste.

Keysync Phase

Ajusta la fase LFO si reajusta LFO.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido directo y el sonido flanger.

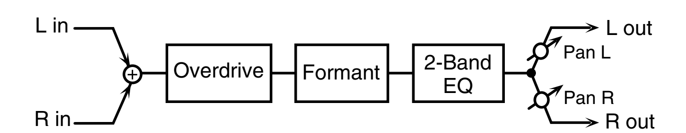
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W saldrá el sonido flanger.

Level (Output Level) 0–127

Ajusta el nivel de salida.

43:FORMANT FILTER

Añade un carácter vocálico al sonido, similar a la voz humana.



Drive

Activa/desactiva el Drive.

Especifica la profundidad de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Vowel

Selecciona la vocal. El ajuste izquierdo es la vocal 1. El ajuste derecho es la vocal 2.

Rate

Ajusta la frecuencia en la cual se conmutarán dos vocales.

Depth

Ajusta la profundidad del efecto.

Keysync Sw (KeySync Switch)

Determina si el LFO para cambiar las vocales se reajusta según el sonido de entrada (ON) o no (OFF).

Threshold (Keysync Threshold)

Especifica el nivel de volumen en el que se aplica el reajuste.

Manual

Ajusta el punto en el que se conmutarán dos vocales. Si se ajusta a 50, las Vocales 1 y 2 se conmutarán en la misma cantidad de tiempo. Si el ajuste es más alto que 50 aumenta el tiempo para la Vocal 1; si el ajuste es más bajo que 50 disminuye el tiempo para la Vocal 1.

Low Gain

Especifica el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Especifica el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Pan (Output Pan)

Especifica la posición estéreo del sonido de salida. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

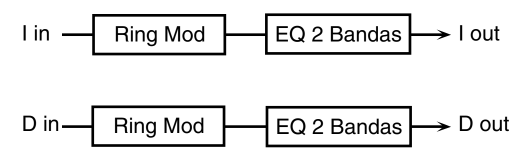
Level (Output Level)

Especifica el volumen de salida.

44:RING MODULATOR

El Modulador en Anillo es un efecto que aplica modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos parecidos a las campanas.

Es posible cambiar la frecuencia de modulación según el volumen del sonido de entrada a los dispositivos de efectos.



Freq (Frequency)

Ajusta la frecuencia en la cual se aplicará la modulación.

Mod (Modulator)

Selecciona la entrada de la fuente de sonido para la envolvente que controla la modulación.

Si se ajusta a Source, la frecuencia se modula según la envolvente de la entrada del sonido al Multi Efectos.

Mon (Modulator Monitor)

Determina si el sonido de entrada utilizado como modulador sale (ON) o no (OFF).

Sens

Ajusta la cantidad de modulación de frecuencia aplicada.

Pol (Polarity)

Determina si la modulación de frecuencia se mueve hacia frecuencias más altas (UP) o frecuencias más bajas (DOWN).

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance (Effect Balance)

Ajusta el nivel de volumen entre el fuente de sonido y el sonido efecto.

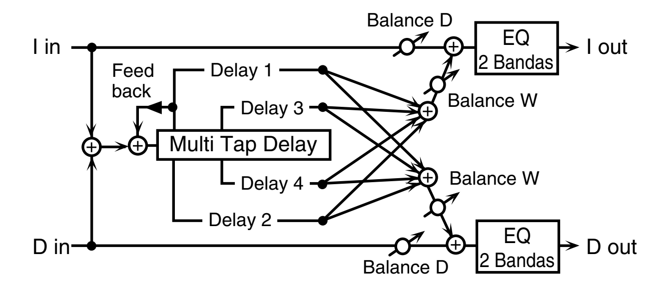
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W saldrá el sonido efecto.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

45:MULTI TAP DELAY

El Multi Tap Delay tiene cuatro retardos. Cada parámetro de Tiempo de Retardo se especifica como una duración de nota del tempo seleccionado. También es posible ajustar la panoramización de cada sonido de retardo.



Delay 1 (Delay Time 1)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido 1 de retardo.

Delay 2 (Delay Time 2)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido 2 de retardo.

Delay 3 (Delay Time 3)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido 3 de retardo.

Delay 4 (Delay Time 4)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido 4 de retardo.

Pan 1 (Output Pan 1)

Ajusta la posición estéreo del sonido de retardo (Delay 1). Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Pan 2 (Output Pan 2)

Ajusta la posición estéreo del sonido de retardo (Delay 2). Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Pan 3 (Output Pan 3)

Ajusta la posición estéreo del sonido de retardo (Delay 3). Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Pan 4 (Output Pan 4)

Ajusta la posición estéreo del sonido de retardo (Delay 4). Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level 1

Ajusta el nivel de salida del retardo 1.

Level 2

Ajusta el nivel de salida del retardo 2.

Level 3

Ajusta el nivel de salida del retardo 3.

Level 4

Ajusta el nivel de salida del retardo 4.

Fbk (Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp

Ajusta la frecuencia en la cual se cortará la gama de alta frecuencia del sonido diferido devuelto a la entrada.

Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

LoG (Low Gain)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

HiG (High Gain)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre la fuente de sonido y el efecto de sonido.

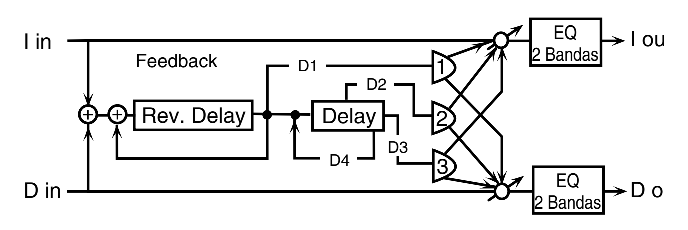
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el efecto de sonido.

Lev (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

46:REVERSE DELAY

El Reverse Delay es un efecto de retardo que añade el inverso del sonido de entrada como el sonido de retardo.



Delay 1 (Delay Time 1)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo 1.

Delay 2 (Delay Time 2)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo 2.

Delay 3 (Delay Time 3)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo 3.

Delay 4 (Delay Time 4)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo 4.

Feedback 1:4

Ajusta la proporción (%) del los sonidos de retardo 1 y 4 que volverán al efecto. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp 1:4

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido diferido (Delay 1, 4) a la entrada de retardo se cortará.

Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Thr (Threshold Level)

Especifica el nivel de volumen al cual empieza a aplicarse el retardo inverso.

Pan 1:2:3 (Output Pan 1:2:3)

Ajusta el panorama del sonido de retardo (Delay 1, 2, 3). Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level 1:2:3

Ajusta el nivel de salida del retardo 1, 2 y 3.

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre la fuente del sonido y el efecto del sonido.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el efecto del sonido.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

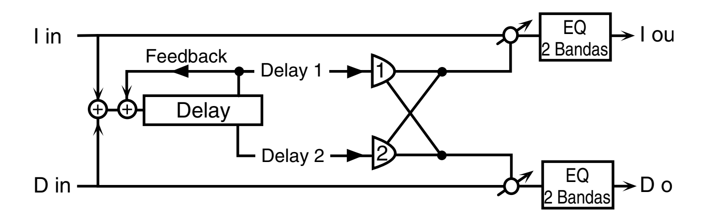
Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

47:SHUFFLE DELAY

El Shuffle Delay añade una mezcla al sonido de retardo, dándole un efecto de retardo vital con un toque swing.



Delay (Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo.

Shuffle (Shuffle Rate)

Ajusta la proporción (como un porcentaje) del tiempo que transcurre antes de que el sonido toque en Delay B relativo al tiempo que transcurre antes de que el sonido toque en Delay A. Si el ajuste es de 100%, los tiempos de retardo son los mismos.

Accel (Acceleration)

Ajusta el tiempo por encima del cual el Tiempo de Retardo cambia desde el ajuste actual a un ajuste especificado nuevo. La proporción de cambio para el Tiempo de Retardo afecta directamente a la proporción de cambio de afinación.

Fbk (Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual el fed back del sonido diferido a la entrada de retardo se cortará.

Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Pan A

Ajusta el panorama del sonido de retardo A.

Pan B

Ajusta el panorama del sonido de retardo B.

Level Balance

Ajusta el balance para los niveles del retardo A y el retardo B.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre la fuente del sonido y el efecto del sonido.

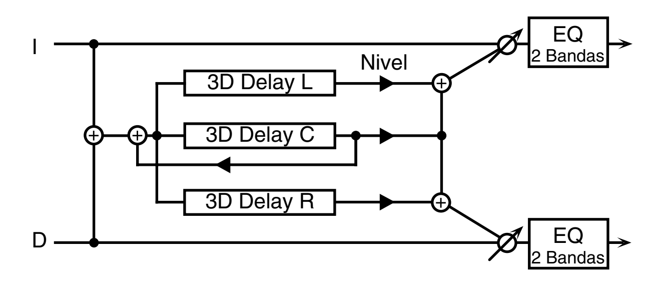
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el efecto de sonido.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

48:3D DELAY

Aplica un efecto 3D al sonido de retardo. El sonido de retardo se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Delay C (Delay Time Center)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo central.

Delay L (Delay Time Left)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo izquierdo.

Delay R (Delay Time Right)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido de retardo derecho.

Fbk (Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa.

Level C (Level Center)

Ajusta el volumen del sonido de retardo izquierdo.

Level L (Level Left)

Ajusta el volumen del sonido de retardo central.

Level R (Level Right)

Ajusta el volumen del sonido de retardo derecho.

HF Damp

Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el fed back del sonido diferido a la entrada de retardo.

Si no desea cortar las altas frecuencias de la retroalimentación, ajuste este parámetro a BYPASS.

Out (Output Mode)

Ajusta el modo que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si selecciona Speaker si utiliza altavoces, o Phones si utiliza auriculares.

Lo G (Low Gain)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi G (High Gain)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre la fuente del sonido y el efecto del sonido.

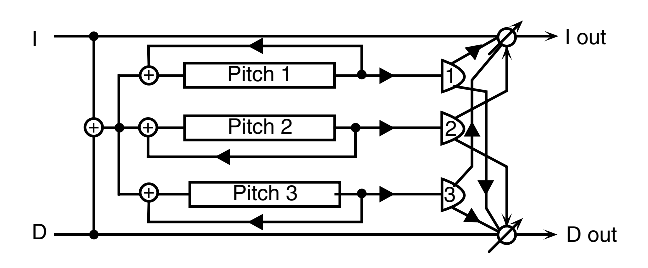
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el efecto de sonido.

Lev (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

49:3VOICE PITCH SHIFTER

Un Pitch Shifter cambia la afinación del sonido original. Este desafinador de 3 voces tiene tres desafinadores, y puede añadir tres sonidos desafinados al sonido original.



Coarse 1:2:3 (Coarse Pitch 1:2:3)

Especifica la afinación en semitonos para el desafinador 1–3.

Fine 1:2:3 (Fine Pitch 1:2:3)

Realiza ajustes precisos a la afinación del desafinador 1–3 en intervalos de 2-cientos.

Pre Delay 1:2:3 (Pre Delay Time 1:2:3)

Especifica el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido del desafinador 1–3.

Fbk 1:2:3 (Feedback Level 1:2:3)

Ajusta la proporción (%) del sonido de desafinador 1–3 que volverá al efecto.

Pan 1:2:3 (Output Pan 1:2:3)

Especifica la posición estéreo del sonido del desafinador 1–3. L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level 1:2:3 (Level 1:2:3)

Especifica el volumen del desafinador 1–3.

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre la fuente del sonido y el efecto del sonido.

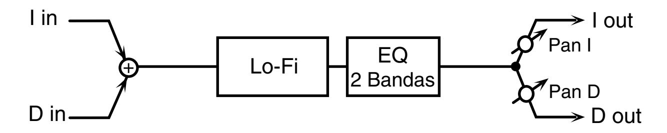
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W saldrá el efecto del sonido.

Level (Output Level)

Especifica el volumen de salida.

50:LOFI COMPRESS

Este es un efecto que degrada intencionadamente la calidad del sonido.



Type (LoFi Type)

Baja la calidad audio. Se perderá calidad audio a medida que se aumente este ajuste.

Pre Filter (Pre Filter Type)

Ajusta el tipo de filtro que se aplicará antes de que el sonido pase a través del efecto Lo-Fi.

Post Filter 1 (Post Filter 1 Type)

Ajusta el tipo de filtro que se aplicará después de que el sonido pase a través del efecto Lo-Fi.

Post Filter 2 (Post Filter 2 Type/Cutoff Frequency)

OFF: No se utilizará un filtro posterior 2.

LPF: La zona de frecuencia por encima de la cual se cortará el ajuste de Frecuencia de Corte.

HPF: La zona de frecuencia por debajo de la cual se cortará el ajuste de Frecuencia de Corte.

Ajusta la frecuencia de corte si una banda de frecuencia especifica se corta por un filtro.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre la fuente del sonido y el efecto del sonido.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el efecto del sonido.

Pan (Output Pan)

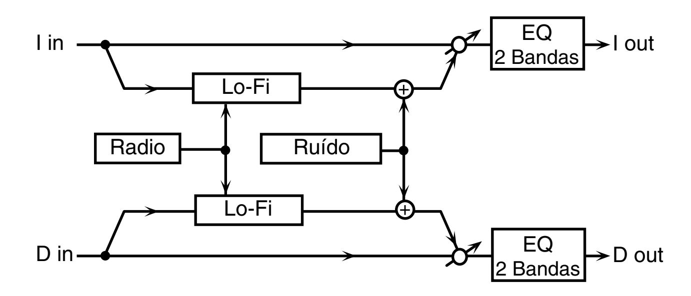
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

51:LOFI NOISE

Además del efecto Lo-Fi, este efecto también genera diferentes tipos de ruidos, como por ejemplo ruido de radio y ruido de disco.



Type (LoFi Type)

Baja la calidad audio. Se perderá calidad audio a medida que se aumente este ajuste.

Post Fltr (Post Filter Type/Cutoff Frequency)

OFF: No se utilizará filtro.

LPF: La zona de frecuencia por encima de la cual se cortará el ajuste de Frecuencia de Corte.

HPF: La zona de frecuencia por debajo de la cual se cortará el ajuste de Frecuencia de Corte.

También ajusta la frecuencia a la cual el filtro empezará a cortar.

Radio Detune (Radio Detune#/Radio Noise Level)

Simula el ruido de afinación de una radio. A medida que se aumenta este valor, la afinación se arrastrará más.

También ajusta el volumen del ruido de radio.

Disc:LPF:Lev(Disc NoiseType:Disc Noise LPF:Disc Noise Level)

Disc: Selecciona el tipo de ruido de grabación. La frecuencia a la cual se oye el ruido dependerá del tipo seleccionado.

LPF: Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica al ruido de grabación.

Level: Ajusta el volumen del ruido de grabación.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre la fuente del sonido y el efecto del sonido.

Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el efecto del sonido.

Pan (Output Pan)

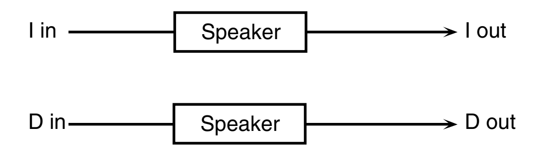
Ajusta la posición estéreo del sonido de retardo. Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

52:SPEAKER SIMULATOR

El Speaker Simulator es un efecto que simula el tipo de ajustes de altavoz y micrófono utilizados para grabar el sonido de altavoz.



Speaker Type

Selecciona el tipo de altavoz. Las especificaciones de cada tipo se muestran a continuación. La columna del altavoz indica el diámetro de cada unidad de altavoz (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Carcasa	Altavoz	Micrófono
SMALL 1	de apertura posterior pequeña	10	micrófono dinámico
SMALL 2	de apertura posterior pequeña	10	micrófono dinámico
MIDDLE	de apertura posterior	12 x 1	micrófono dinámico
JC-120	de apertura posterior	12 x 2	micrófono dinámico
BUILT IN 1	de apertura posterior	12 x 2	micrófono dinámico
BUILT IN 2	de apertura posterior	12 x 2	micrófono condensador
BUILT IN 3	de apertura posterior	12 x 2	micrófono condensador
BUILT IN 4	de apertura posterior	12 x 2	micrófono condensador
BUILT IN 5	de apertura posterior	12 x 2	micrófono condensador
BG STACK 1	sellada	12 x 4	micrófono condensador
BG STACK 2	grande sellada	12 x 4	micrófono condensador
MS STACK 1	grande sellada	12 x 4	micrófono condensador
MS STACK 2	grande sellada	12 x 4	micrófono condensador
METAL STACK	apilable doble grande	12 x 4	micrófono condensador
2-STACK	grande sellada	12 x 4	micrófono condensador
3-STACK	grande sellada	12 x 4	micrófono condensador

Mic Set (Mic Setting)

Ajusta la posición del micrófono que graba el sonido del altavoz. Se puede ajustar en tres pasos, con el micrófono a más distancia siguiendo el orden de 1, 2, y 3.

Mic:Dir (Mic Level:Direct Level)

Mic: Ajusta el volumen del micrófono.

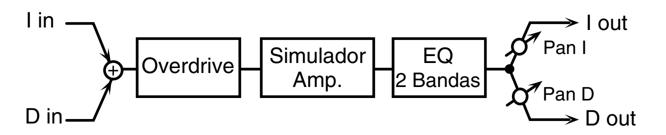
Dir: Ajusta el volumen del sonido directo.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

53:OVERDRIVE 2

Es una saturación que proporciona fuerte distorsión.



Drive

Ajusta la cantidad de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Amp Type (Amp Simulator Switch/Type)

Activa/desactiva el Simulador de Amplificador.

Ajusta también el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: amplificador compacto

BUILT-IN: amplificador tipo de una sola unidad

2-STACK: gran amplificador two-stack

3-STACK: gran amplificador three-stack

Tone

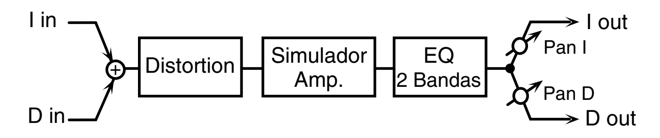
Ajusta la calidad de sonido del efecto Overdrive.

Pan (Output Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

54:DISTORTION 2

Este es un efecto de distorsión que proporciona fuerte distorsión.



Drive

Ajusta la cantidad de distorsión. El volumen cambiará junto con el grado de distorsión.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de baja frecuencia (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Amp Type (Amp Simulator Switch/Type)

Activa/desactiva el Simulador de Amplificador.

Ajusta también el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: amplificador compacto

BUILT-IN: amplificador tipo de una sola unidad

2-STACK: gran amplificador two-stack

3-STACK: gran amplificador three-stack

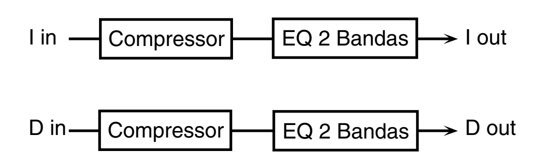
Tone

Ajusta la calidad de sonido del efecto Overdrive.

Pan (Output Pan)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. Un ajuste de L64 está al máximo a la izquierda, 0 es el centro, y 63R está al máximo a la derecha.

55:STEREO COMPRESSOR



Sustain

Ajusta el tiempo por encima del cual los sonidos de nivel bajo se elevan hasta que alcanzan el volumen especificado.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Post Gain

Ajusta el gain de salida.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia.

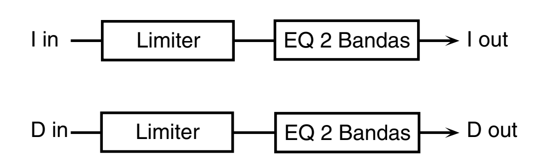
Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

56:STEREO LIMITER



Thre (Threshold Level)

Ajusta el volumen al cual empezará la compresión.

Release (Release Time)

Ajusta el tiempo desde que el volumen cae por debajo del Threshold Level hasta que no se aplica por más tiempo la compresión.

Ratio (Compression Ratio)

Ajusta la proporción de compresión.

Gain (Post Gain)

Ajusta el gain de salida.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia.

Hi Gain

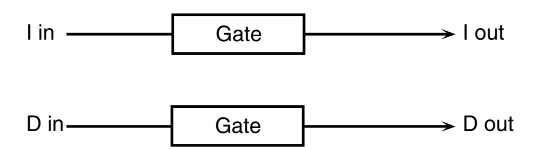
Ajusta el gain de alta frecuencia.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

57:GATE

El efecto Gate corta el retardo de reverberación según el volumen de la entrada de sonido al dispositivo de efecto. Utilícelo en situaciones como cuando desee forzar una disminución en el sonido de caída.



Key

Selecciona la entrada de sonido que actúa como el desencadenante que cierra la compuerta.

Si se ajusta a Source, la compuerta se cierra por la entrada de sonido al Multi Efectos.

Thre (Key Threshold)

Ajusta el nivel de volumen en el que la compuerta empieza a cerrarse.

Moniter (Key Monitor)

Determina si el sonido utilizado como desencadenante del gate sale (ON) o no (OFF).

Mode

GATE (Gate Reverb):

Si la fuente de volumen cae por debajo de un cierto nivel, la compuerta cierra, produciendo el efecto del sonido de reverberación siendo cortado con una reverberación de gate.

DUCK (Ducking Reverb):

Si la fuente de volumen sube lo suficiente, la compuerta cierra, lo que produce un efecto tipo de reverberación inversa. Pare el sonido de reverberación con el sonido alto de entrada de manera que evite que el sonido reproducido sea poco.

Atk (Attack Time)

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta completamente abierta después de ser desencadenada.

Hold (Hold Time)

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta a cerrar un instante después de que la fuente de sonido quede por debajo del nivel de umbral.

Rel (Release Time)

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta a cerrarse completamente después de pasar por el tiempo de mantenimiento.

Balance (Effect Balance)

Ajusta el balance del volumen entre la fuente del sonido y el efecto del sonido.

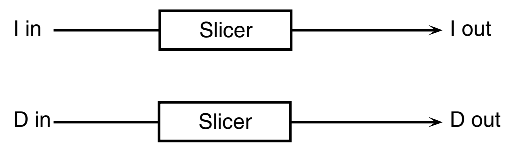
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el efecto de sonido.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

58:SLICER

Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que aparece para ser tocado como un phrase de acompañamiento. Éste es especialmente efectivo si lo aplica a sonidos tipo sustain.



Beat 1-1–4-4

Para un compás simple que contenga cuatro notas negras, ajusta el nivel de cada semicorchea cuando el compás se divide en semicorcheas. Si lo ajusta a 0, no saldrá sonido.

Rate

Determina el ciclo para un compás.

Attack

Ajusta la velocidad a la cual el volumen cambia entre tiempos. Cuánto más alto sea el valor, más rápidamente cambia el volumen.

Reset

Selecciona la entrada del sonido que actúa como el desencadenante reajustando el patrón de un compás.

Si lo ajusta a OFF, el patrón no se reajusta, incluso si la entrada está presente.

Si lo ajusta a Source, el patrón se reajusta por la entrada de sonido al multi efectos.

Thre (Reset Threshold)

Ajusta el nivel de volumen en el que empieza el reajustes.

Mon (Reset Monitor)

Determina si el sonido utilizado como desencadenante del reajuste sale (ON) o no (OFF). Este parámetro no está disponible si Reset está ajustado a OFF o a Source.

Mode

Ajusta el modo en que el volumen cambia como un tiempo avanza al siguiente.

LEGATO: El cambio en el volumen desde el nivel de un tiempo al siguiente permanece inalterable. Si el nivel del siguiente tiempo es el mismo que el que precede, luego no habrá cambio en el volumen.

SLASH: El nivel está momentáneamente a 0 antes de avanzar al nivel para el próximo tiempo. Este cambio en el volumen se produce incluso si el nivel del siguiente tiempo es el mismo que el que precede.

Shuffle

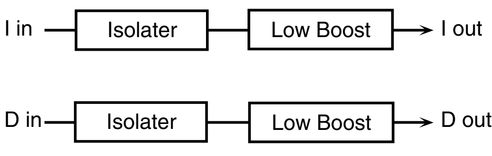
Ajusta la temporización de los cambios del volumen en niveles para Tiempos pares (Beat 1-2/Beat 1-4/Beat 2-2/...). Cuánto más alto es el valor seleccionado, más se atrasa la temporización con la cual el tiempo avanza.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

59:ISOLATOR

Un ecualizador que corta mucho el volumen, permitiéndole añadir un efecto especial al sonido cortando el volumen en gamas variadas.



Level High #

Level Middle #

Level Low #

Elevan y cortan las gama de cada frecuencia High, Middle, y Low. En -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.

Anti Phase Mid (Anti Phase Middle Switch/ Level)

Activa y desactiva la función Anti-Phase y define los ajustes de nivel para las gamas de frecuencia Middle. Si la activa, el canal contrario del sonido estéreo se invierte y se añade a la señal. Ajustando estos niveles para ciertas frecuencias le permite conceder énfasis a partes especificas. (Es efectivo sólo para la fuente estéreo.)

Anti Phase Low (Anti Phase Low Switch/Level)

Activa y desactiva la función Anti-Phase y define los ajustes de nivel para las gamas de frecuencia Low. Si lo activa, el canal contrario al sonido estéreo se invierte y se añade a la señal. Ajustando estos niveles para ciertas frecuencias le permite conceder énfasis a partes especificas. (Es efectivo sólo para la fuente estéreo.)

Low Boost (Low Booster Switch/Level)

Ajusta si el Low Booster se utilizará (ON) o no (OFF). Enfatiza el fondo para crear un sonido de bajo fuerte.

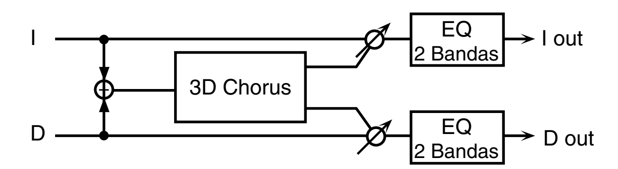
También ajusta el nivel. Aumentando este valor se produce un final de bajos más potente. (Según los ajustes Isolator y de filtro este efecto puede ser difícil de distinguir.)

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

60:3D CHORUS

Aplica un efecto 3D al sonido chorus. El sonido chorus se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que se oye el sonido chorus.

Rate (LFO Rate)

Ajusta la frecuencia de modulación del sonido chorus.

Depth (LFO Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del sonido chorus.

Phase

Ajusta la amplitud del sonido chorus.

Filter Type

OFF: No se utilizará filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Frecuencia de Corte.

HPF: La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Frecuencia de Corte.

Cutoff (Cutoff Frequency)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia especifica se corta por un filtro.

Out (Output Mode)

Ajusta el modo que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si selecciona Speaker si utiliza altavoces, o Phones si utiliza auriculares.

Lo G (Low Gain)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

Hi G (High Gain)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido flanger.

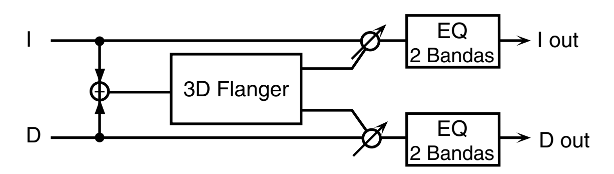
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido flanger.

Lev (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

61:3D FLANGER

Aplica un efecto 3D al sonido flanger. El sonido flanger se posicionará 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Pre Dly (Pre Delay Time)

Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Rate (LFO Rate)

Ajusta la velocidad de modulación del sonido flanger.

Depth (LFO Depth)

Ajusta la profundidad de modulación del sonido flanger.

Fbk (Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que volverá a la entrada. Los ajustes positivos (+) devolverán la señal a la entrada con la fase original, mientras que los ajustes negativos (-) producen una fase inversa. Los valores altos producirán un sonido más característico.

Phase

Ajusta la amplitud del sonido flanger.

Filter (Filter Type)

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: La zona de frecuencias por encima de la cual se cortará el ajuste Frecuencia de Corte.

HPF: La zona de frecuencias por debajo de la cual se cortará el ajuste Frecuencia de Corte.

Cutoff (Cutoff Frequency)

Ajusta la frecuencia de corte cuando una banda de frecuencia especifica se corta por un filtro.

Step Rate (Step Rate Switct/Step Rate #)

Determina si se cambia la afinación en un estilo de intervalo (ON) o no (OFF).

También ajusta la proporción a la cual se cambiará la afinación.

Out (Output Mode)

Ajusta el modo que se utilizará para escuchar el sonido que sale de los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se realizará si selecciona Speaker si utiliza altavoces, o Phones si utiliza auriculares.

Lo G (Low Gain)

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

Hi G (High Gain)

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de alta frecuencia (boost).

Balance

Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido flanger.

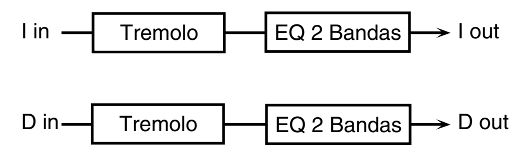
Con un ajuste de D100:0W sólo saldrá el sonido directo, y con un ajuste de D0:100W sólo saldrá el sonido flanger.

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

62:TREMOLO

El Tremolo modula cíclicamente el volumen para añadir el efecto tremolo al sonido.



Mod Wave (Modulation Wave)

TRI: El sonido se modulará como una onda triangular.

SQR: El sonido se modulará como una onda cuadrada.

SIN: El sonido se modulará como una onda sinusoidal.

SAW1/2: El sonido se modulará como una onda dentada. Los dientes en Saw1 y Saw2 señalan a direcciones opuestas.



Rate

Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.

Depth

Ajusta la profundidad a la cual se aplica el efecto.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

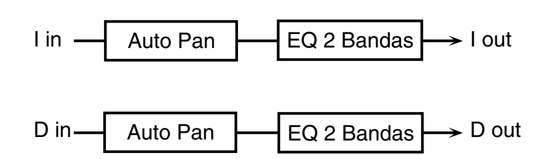
Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

63:AUTO PAN

El efecto Auto Pan modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.



Mod Wave (Modulation Wave)

TRI: El sonido se modulará como una onda triangular.

SQR: El sonido se modulará como una onda cuadrada.

SIN: El sonido se modulará como una onda sinusoidal.

SAW1/2: El sonido se modulará como una onda dentada. Los dientes en Saw1 y Saw2 señalan a direcciones opuestas.



Rate

Ajusta la frecuencia (velocidad) del cambio.

Depth

Ajusta la profundidad a la cual se aplica el efecto.

LowGain

Ajusta el gain de baja frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia baja (boost).

Hi Gain

Ajusta el gain de alta frecuencia (cantidad de elevación o corte).

Los ajustes positivos (+) enfatizarán la gama de frecuencia alta (boost).

Level (Output Level)

Ajusta el nivel de salida.

Al utilizar efectos 3D

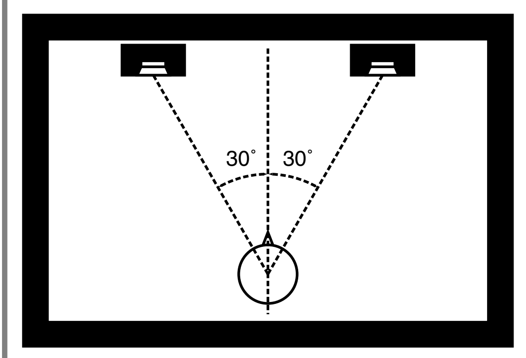
Los siguientes cuatro efectos 3D utilizan la tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una amplitud que no se puede producir con el delay, reverberación, chorus, etc.

48: 3D DELAY

60: 3D CHORUS

61: 3D FLANGER

Al utilizar estos efectos, se aconseja que coloque los altavoces como se describe a continuación. Además, compruebe que los altavoces se encuentran a una distancia suficiente de las paredes en cada lado.



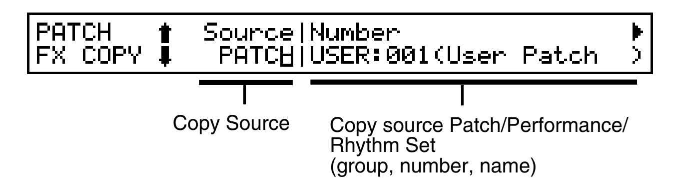
Si los altavoces izquierdo y derecho están demasiado apartados, o si existe demasiada reverberación, el efecto completo 3D puede no aparecer.

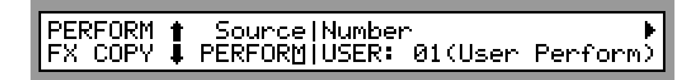
Cada uno de estos efectos tiene un parámetro **Out (Output Mode)**. Si el sonido de los jacks OUTPUT debe escucharse a través de los altavoces, ajuste este parámetro a Speaker. Si el sonido debe escucharse a través de los auriculares, ajuste este parámetro a Phones. Esto asegurará que el efecto 3D óptimo se escuche. Si este parámetro no está ajustado correctamente, el efecto 3D completo puede no aparecer.

Copiar Ajustes de Efectos

Es posible copiar los ajustes de efectos desde cualquier Patch, Performance, o Rhythm Set en el Patch, Performance, o Rhythm Set seleccionados. Esto puede ahorrarle mucho tiempo y esfuerzo al ajustar efectos.

1. Compruebe que ha seleccionado un Patch, Performance, o el Sistema GM[RB12].
2. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página UTIL 1.
4. Utilice [◄] / [►] de forma que “COPY” parpadee, y a continuación pulse [ENTER].
5. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página FX COPY.

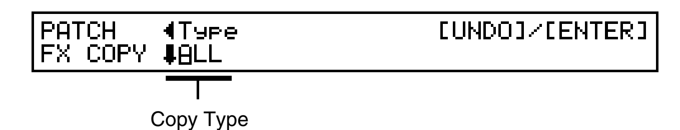






6. Pulse [◄] / [►] para desplazar el cursor al parámetro que desee ajustar.

Pulse [►] para pasar a la siguiente pantalla, y luego seleccionar los contenidos del efecto que desee copiar.



ALL: Los ajustes Multi efectos, chorus, y reverberación

MFX: Los ajustes Multi efectos

CHORUS: Los ajustes Chorus

REVERB: Los ajustes de Reverberación

CHO&REV: Los ajustes Chorus y reverberación

7. Gire el dial VALUE o pulse [DEC] / [INC] para seleccionar el valor deseado.
8. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación Copy.
9. Pulse [EXIT] dos veces para volver a la página PLAY aplicable.

Capítulo 3 Seleccionar Jacks de Salida

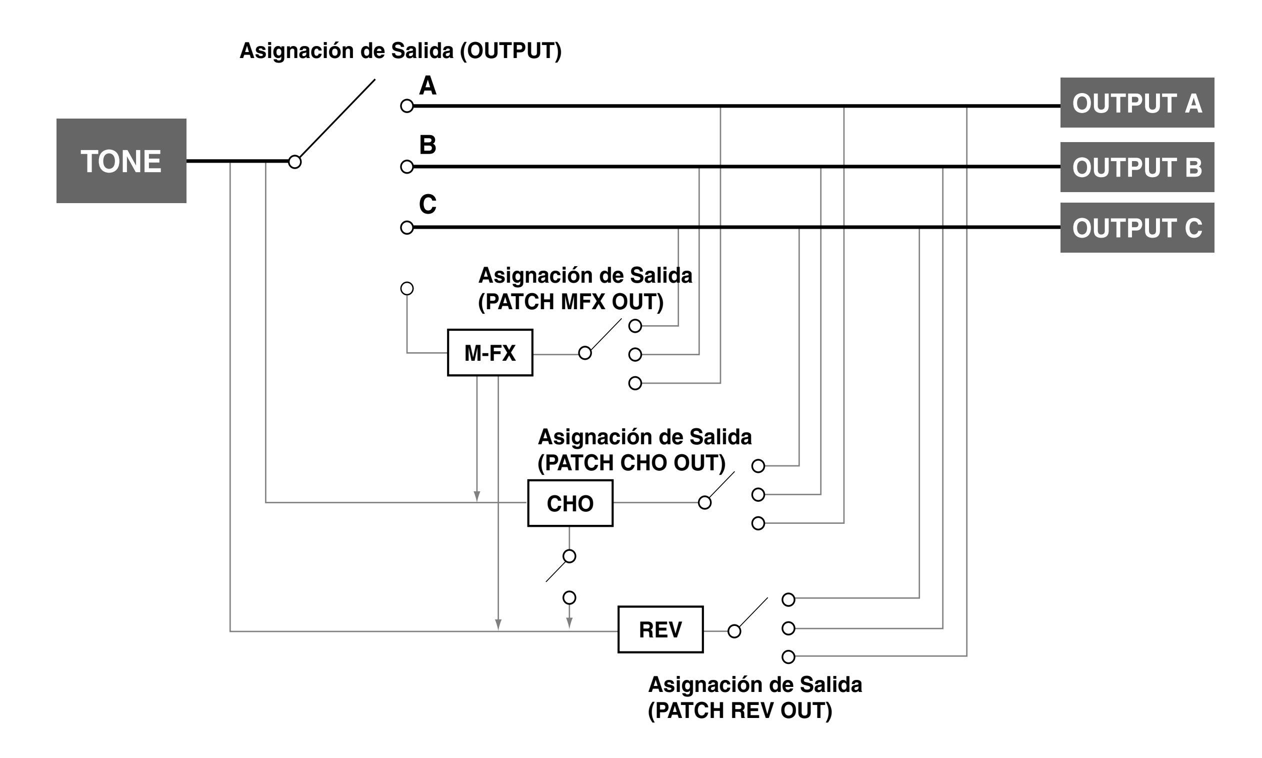
El XV-3080 dispone de tres conjuntos de salidas estéreos.

Estas salidas le permiten separar sonidos – o grupos de sonidos – desde la mezcla estéreo general del XV-3080, y para enviarlos a sus propios destinos externos. Por ejemplo, podría dirigir un Conjunto de Percusión a un par de jacks de salida conectados a un dispositivo de efectos externos. También puede utilizar tres pares de jacks como seis jacks de salida a los que puede dirigir Tones, Sonidos de percusión o Patches.

Este capítulo describe rutas de señales en varios modos del XV-3080, junto con los parámetros asociados. Consulte esta sección al selecciona sus salidas.

Ajustes del Modo Patch

Diagrama de la Señal (TONE)



Parameters

Los parámetros relacionados a los ajustes de salida del Patch aparecen a continuación.

1–4 OUTPUT (Tone Output) ([PATCH]-[EFFECTS])

Ajusta el destino de salida y el nivel para el Tone actualmente seleccionado al igual que el nivel de envío al Chorus y Reverberación.

Asignación de Salida

MFX: El Tone se envía a los Multi Efectos. El destino de salida final del Tone se determina mediante el ajuste de la salida mediante Multi Efectos.

OUTPUT A–C: El Tone se dirige a los jacks OUTPUT A–C.

INDIV 1–6: El Tone se dirige a los jacks INDIVIDUAL 1–6.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta el nivel de envío del Tone al Chorus. El destino de salida final se determina mediante el ajuste del Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el nivel de envío del Tone a la Reverberación. El destino de salida final se determina mediante el ajuste de la Reverberación.

PATCH LVL&PAN (Patch level & Pan) ([PATCH]-[COMMON])

Level (Patch Level)0–127

Ajusta el volumen del Patch.

* *Puede especificar el nivel para cada Tone utilizando el parámetro Tone Level (TVA p. 95).*

Pan (Patch pan)L64–0–63R

Determina la posición del estéreo del Patch. Un ajuste de L64 sitúa al Patch en el extremo izquierdo, 0 en el centro, y 63R al extremo derecho.

* *Puede ajustar la posición de panorama de cada Tone utilizando el parámetro Tone Pan (TVA p. 95).*
* *Mientras que cada Tone en un Patch tiene su propia posición Pan, el ajuste de panorama del Patch desplaza todo el Patch – incluyendo todos sus Tones – de izquierda a derecha.*

PATCH COMMON ([PATCH]-[COMMON])

Asignación de salida

Especifica el destino de salida para el Patch.

MFX: El Patch se envía al Multi Efectos. El destino final de su salida se determina mediante los ajustes de la salida del Multi Efectos.

OUTPUT A–C: El Patch se envía al par de jacks OUTPUT A–C seleccionados.

INDIV 1–6: El Patch se envía al jack INDIVIDUAL 1–6 seleccionado.

TONE: Cada Tone en el Patch se envía a su destino de salida programado.

PATCH MFX OUT (Patch MFX Output) ([PATCH]-[EFFECTS])

Output (Output Assign) A/B/C

Especifica el par de jacks OUTPUT al que se dirige la salida del Multi Efectos.

Dry (Dry Output Level) 0–127

Ajusta el nivel de salida del Multi Efectos a los jacks OUTPUT seleccionados.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta la cantidad de salida del Multi Efectos a enviar al Chorus.

El destino final del jack de salida lo determinan los ajustes de salida del Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta la cantidad de salida de los Multi Efectos para enviar a la Reverberación.

El destino final del jack de salida lo determinan los ajustes de salida de la Reverberación.

PATCH CHO OUT (Patch Chorus Output) ([PATCH]-[EFFECTS])

Output Assign (Chorus Output Assign) A/B/C

Este ajuste selecciona el par de jacks OUTPUT a los que la salida estéreo de la unidad Chorus se dirige cuando el Chorus Output Select se ajusta a "MAIN" o "MAIN+R."

Level (Chorus Level) 0–127

Este ajuste determina el nivel de salida del Chorus.

Select (Chorus Output Select)

Este parámetro le permite enviar la salida del Chorus directamente a los jacks OUTPUT actualmente seleccionados, a la Reverberación, o a ambos.

MAIN: La salida del Chorus sólo se envía a los jacks OUTPUT.

REV: La salida del Chorus sólo se envía a la Reverberación.

MAIN+R: La salida del Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a la Reverberación.

PATCH REV OUT (Patch Reverb Output) ([PATCH]-[EFFECTS])

Output Assign (Reverb Output Assign) A/B/C

Este ajuste selecciona los jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad.

Level (Reverb Level) 0–127

Este ajuste determina el nivel de salida de Reverberación.

SYSTEM SETUP ([SYSTEM]-[COMMON])

Master Level 0–127

Ajusta el volumen de todo el XV-3080.

Mix/Parallel

MIX: Todos los sonidos – incluyendo los dirigidos al OUTPUT B/C o INDIVIDUAL 3–6 – se mezclan y dirigen a jacks.

Este ajuste le permite dirigirlo todo rápidamente a través de los auriculares cuando esté creando sonidos, o combinando todos sus sonidos en dos salidas cuando se envía el señal del XV-3080 a un mezclador que sólo tenga dos canales.

* *Si se selecciona MIX, los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL 3/5 se envían al jack de la izquierda A(MIX) OUTPUT, y los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL 4/6 se envían al jack de la derecha A(MIX) OUTPUT.*

PARALLEL: Los sonidos se dirigen a los jacks de salida según sus ajustes de salida.

* *El Nivel Master del XV-3080 y los ajustes Mix/Parallel se establecen utilizando un único parámetro global.*

Ejemplo de Ajustes

Asignar Distintos Destinos de Salida para los Tones en un Patch

En este ajuste, suponga que tenga un Patch compuesto de cuatro Tones, y obtenemos el Tone 1 de los jacks A OUTPUT, el Tone 2 de los jacks B OUTPUT, el Tone 3 de los jacks INDIVIDUAL 5, y el Tone 4 del jack INDIVIDUAL 6.

El Chorus y Reverberación se obtiene de los jacks B OUTPUT.

Primero, ajuste el destino de la salida para cada Tone.

1. Seleccione el Patch que desea utilizar.
2. Pulse [EFFECTS] para que el indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para elegir la página OUTPUT.
4. Utilice TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar el Tone que desea ajustar.
5. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor al parámetro que desea ajustar, y gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar los siguientes valores.

	Asignación de salidaChorusReverberación
Tone 1	OUTPUT A:127100100
Tone 2	OUTPUT B:127100100
Tone 3	INDIV 5:127100 100
Tone 4	INDIV 6:127100 100



El Chorus y Reverberación envían niveles que se pueden ajustar a cualquier valor que desee distinto a 0.

6. Pulse [COMMON] para que el indicador se ilumine.
7. Utilice [▲] / [▼] para seleccionar la página PATCH COMMON.
8. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor para la Asignación de Salida.
9. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar TONE.

A continuación, seleccione el destino de la salida del Chorus y ajuste su nivel general.

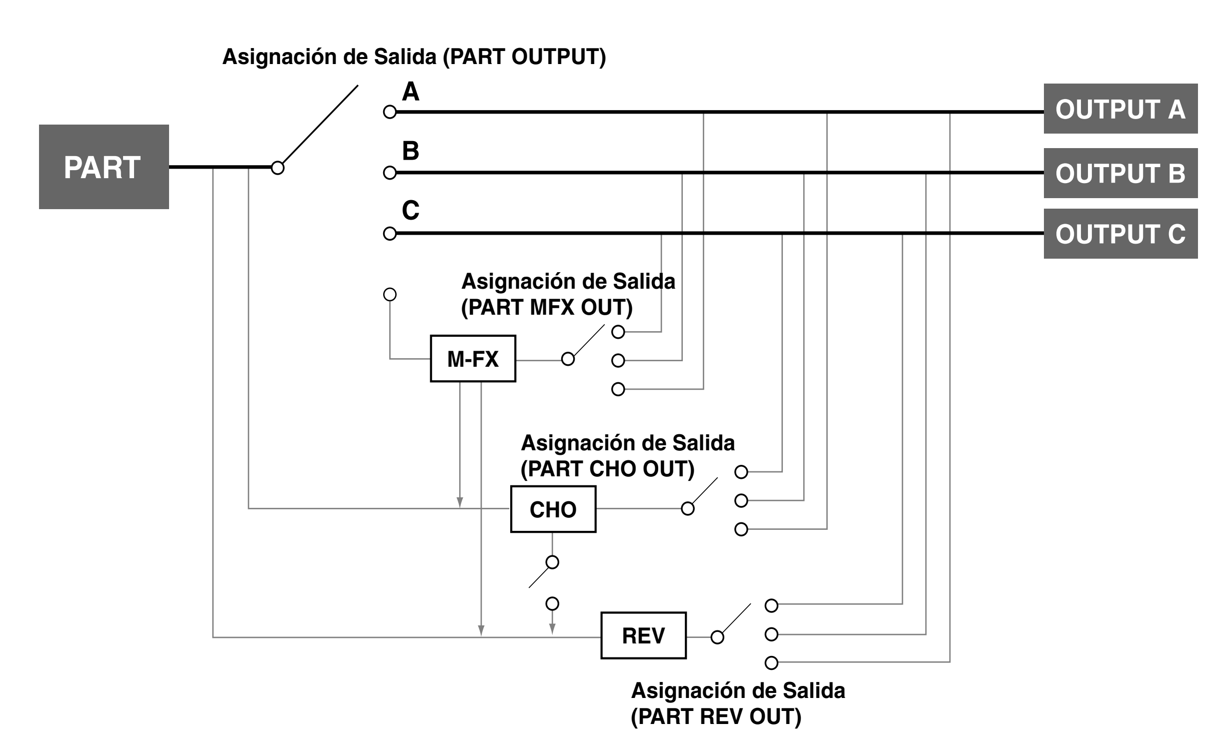
1. Pulse [EFFECTS] para que se ilumine su indicador.
2. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página PATCH CHO OUT.
3. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor para la Asignación de Salida.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar B.
5. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor a Level.
6. Gire el dial VALUE para seleccionar 100.
7. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor a Select.
8. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para ajustarlo a MAIN.

Finalmente, seleccione el destino de salida de Reverberación y ajuste su nivel general.

1. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página PATCH REV OUT.
2. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor a Asignación de Salida.
3. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar B.
4. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor a Level.
5. Gire el dial VALUE para seleccionar 100.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Ajustes del Modo Performance

Diagrama de la Señal (PART)



Parameters

Los parámetros relacionados con los ajustes de salida de la Parte aparecen a continuación.

PART 1–16 OUTPUT ([PERFORM]-[EFFECTS])

Ajusta el destino de salida y el nivel para la Parte seleccionada además de su nivel de envió al Chorus y Reverberación.

Asignación de Salida

MFX: La señal se envía a los Multi Efectos. Su destino de salida final la determina el ajuste de salida de Multi Efectos.

OUTPUT A–C: La Parte se envía al par seleccionado de jacks OUTPUT A–C.

INDIVIDUAL 1–6: La Parte se envía al jack INDIVIDUAL 1–6 seleccionado.

PATCH: El destino de salida de la Parte lo determinan los ajustes del Patch o Grupo de Percusión asignado a la Parte.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta el nivel de envío de la Parte enviada al Chorus. Su destino de salida final lo determinan los ajustes de la salida del Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el nivel de envío de la Parte enviado a la Reverberación. Su destino de salida final lo determinan los ajustes de la salida de la Reverberación.

PERFORM MFX OUT ([PERFORM]-[EFFECTS])

Output (Output Assign) A/B/C

Especifica los jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad Multi Efectos.

Dry (Dry Output Level) 0–127

Ajusta el nivel de salida Multi Efectos a los jacks seleccionados.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta la cantidad de salida de la unidad Multi Efectos a enviar al Chorus. Su destino de salida final lo determinan los ajustes de la salida del Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta la cantidad de salida de la unidad Multi Efectos a

enviar a la Reverberación. Su destino de salida final lo determinan los ajustes de la salida de la Reverberación.

PERFORM CHO OUT ([PERFORM]-[EFFECTS])

Output Assign (Chorus Output Assign) A/B/C

Este ajuste selecciona el par de jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad Chorus cuando la Selección de Salida del Chorus se ajusta a "MAIN" o "MAIN+R."

Level (Chorus Level) 0–127

Este ajuste determina el nivel de salida del Chorus.

Select (Chorus Output Select)

Este parámetro le permite enviar la salida del Chorus directamente a los jacks OUTPUT seleccionados, a la Reverberación, o a ambos.

MAIN: La salida del Chorus se envía a los jacks OUTPUT.

REV: La salida del Chorus se envía sólo a la Reverberación.

MAIN+R: La salida del Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a la Reverberación.

PERFORM REV OUT ([PERFORM]-[EFFECTS])

Output Assign (Reverb Output Assign) A/B/C

Especifica los jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad Reverb.

Level (Reverb Level) 0–127

Este ajuste determina el nivel de salida de la Reverberación.

SYSTEM SETUP ([SYSTEM]-[COMMON])

Master Level 0–127

Ajusta el volumen de todo el XV-3080.

Mix/Parallel

MIX: Todas las Partes – incluyendo las dirigidas al OUTPUT B/C o INDIVIDUAL 3–6 – se mezclan y dirigen a los jacks A(MIX) OUTPUT.

Este ajuste le permite dirigirlo todo rápidamente a través de los auriculares mientras crea sonidos, o combinar todos sus sonidos en dos salidas cuando se envía la señal del XV-3080 a un mezclador que sólo tenga dos canales.

* *Si se selecciona MIX, los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL 3/5 se envían al jack de la izquierda A(MIX) OUTPUT, y los sonidos dirigidos a los jacks INDIVIDUAL 4/6 se envían al jack de la derecha A(MIX) OUTPUT.*

PARALLEL: Los sonidos se dirigen a los jacks de salida según sus ajustes de salida.

* *Los ajustes del Master Level y Mix/Parallel del XV-3080 se establecen utilizando un solo parámetro global.*

Ejemplo de Ajustes

Seleccionar Diferentes Destinos de Salida para partes en una Interpretación

Este ejemplo describe el procedimiento para la que la Parte1 salga desde los jacks A(MIX) OUTPUT sin enviarlo a través de cualquier efecto interno, enviar la Parte 2 a través de Multi Efectos y que salga desde el jack B OUTPUT, y para que la Parte 3 salga desde el jack INDIVIDUAL 5 OUTPUT sin enviarlo a través de cualquier efecto externo.

Primero, ajuste la Parte 1.

1. Seleccione la Interpretación que desea utilizar.
2. Pulse [EFFECTS] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página PART OUTPUT.
4. Pulse PART SELECT [1/9] para que el indicador se ilumine.

   * *Asegúrese que el indicador del botón [1-8/9-16] no esté iluminado. Si lo está, pulse [1-8/9-16] para apagarlo.*

5. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor a Output Assign.
6. Gire el dial VALUE dial o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar OUTPUT A.
7. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor a Chorus.
8. Gire el dial VALUE para seleccionar 0.
9. Ajuste la Reverberación de la Parte enviado a 0 repitiendo los Pasos 7 y 8, seleccionando la Reverberación en el Paso 7.

A continuación, ajuste la Parte 2.

1. Pulse PART SELECT [2/10] para que el indicador se ilumine.

* *Asegúrese que el indicador del botón [1-8/9-16] no esté iluminado.Si lo está, pulse [1-8/9-16] para apagarlo.*

2. Pulse [◀] o [▶] para mover el cursor al parámetro que desea ajustar, y gire el dial VALUE o pulse [INC] o [DEC] para seleccionar los siguientes valores.

Asignación de SalidaChorusReverberación

MFX: 100 0 0



El nivel de salida se puede ajustar a cualquier valor que desee distinto a 0.

3. Pulse [▲] / [▼] para elegir la página MFX OUT.

4. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor al parámetro que desea ajustar, y gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar los siguientes valores.

Salida	DryChorus	Reverberación
OUTPUT B	1000	0

Finalmente, ajuste la Parte 3.

1. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página PART OUTPUT.

2. Pulse PART SELECT [3/11] para que el indicador se ilumine.

* *Asegúrese que el indicador del botón [1-8/9-16] no esté iluminado.Si lo está, pulse [1-8/9-16] para apagarlo.*

3. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor al parámetro que desea ajustar, y gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar los siguientes valores.

Asignación de SalidaChorusReverberación

INDIV 5: 100 0 0

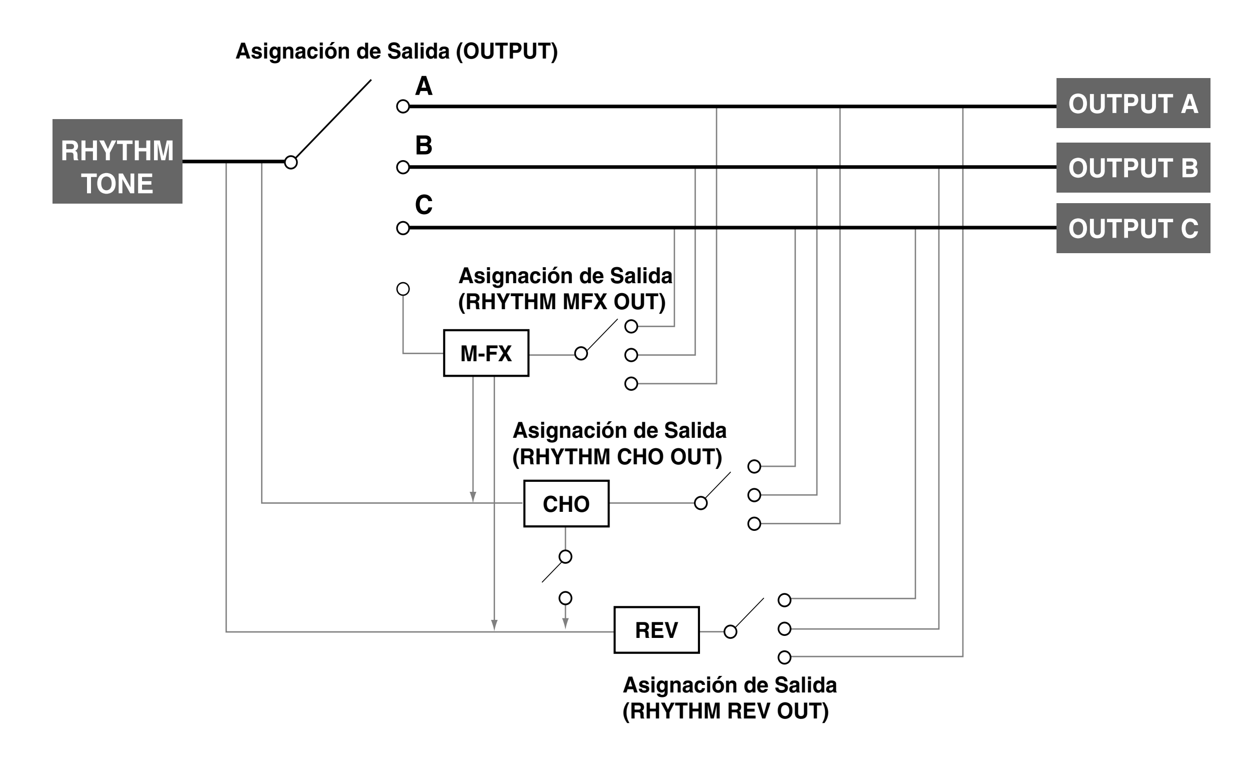


El nivel de salida se puede ajustar a cualquier valor que desee distinto a 0.

4. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM PLAY.

Ajuste del Modo Rhythm Set

Diagrama de la señal (RHYTHM TONE)



Parameters

Los parámetros relacionados con la salida del Grupo de Percusión aparecen a continuación.

A0–C8 OUTPUT ([RHYTHM]-[EFFECTS])

Ajusta el destino de salida y el nivel para cada Sonido de percusión, además del nivel de envío del Tone al Chorus y Reverberación.

Asignación de Salida

MFX: El Sonido de Percusión se envía a los Multi Efectos. Su destino de salida final se determina según el ajuste de salida de Multi Efectos.

UTPUT A–C: El sonido de Percusión se envía a los jacks OUTPUT A–C seleccionados.

INDIVIDUAL 1–6: el Sonido de Percusión se envía a los jacks INDIVIDUAL 1–6 seleccionados.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta el nivel del Sonido de Percusión enviado al Chorus. Su destino final de salida se determina mediante el ajuste de salida del Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el nivel enviado del Sonido de percusión a la reverberación. Su destino final de salida se determina con el ajuste de salida de la Reverberación.

RHYTHM COMMON ([RHYTHM]-[COMMON])

Level (Rhythm level)0–127

Ajusta el volumen de todo el Grupo de Percusión.

Asignación de Salida

Especifica el destino de salida de todo el Grupo de Percusión.

MFX: Envía todos los Sonidos de percusión del grupo de Percusión al Multi Efectos. Su destino de salida final se determina de los ajustes de salida de Multi Efectos.

OUTPUT A–C: Los Sonidos de Percusión del Grupo de Percusión se envían a los jacks OUTPUT A–C seleccionados.

INDIV 1–6: Los Sonidos de Percusión del Grupo de Percusión se envían a los jacks INDIVIDUAL 1–6 seleccionados.

TONE: Los Sonidos de Percusión se dirigen a los jacks según sus ajustes de salida.

RHYTHM MFX OUT ([RHYTHM]-[EFFECTS])

Output (Output Assign) A/B/C

Especifica los jacks OUTPUT a los que se dirigen la salida estéreo de la unidad Multi Efectos.

Dry (Dry Output Level) 0–127

Ajusta el nivel de salida del Multi Efectos a los jacks OUTPUT seleccionados.

Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta la cantidad de salida de la unidad Multi Efectos a enviar al Chorus. Su destino final de salida está determinada por el ajuste de salida del Chorus.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta la cantidad de salida de la unidad Multi Efecto a enviar a la Reverberación. Su destino final de salida está determinada por el ajuste de salida de la Reverberación.

RHYTHM CHO OUT ([RHYTHM]-[EFFECTS])

Output Assign (Chorus Output Assign) A/B/C

Este ajuste determina el par de jacks OUTPUT al que la salida estéreo de la unidad Chorus se dirige cuando la Selección de Salida del Chorus se ajusta a “MAIN” o “MAIN+R.”

Level (Chorus Level) 0–127

Este ajuste determina el nivel de salida del Chorus.

Select (Chorus Output Select)

Este parámetro le permite enviar la salida del Chorus directamente a los jacks OUTPUT seleccionados actualmente, a la Reverberación, o a ambos.

MAIN: La salida del Chorus sólo se envía a los jacks OUTPUT.

REV: La salida del Chorus sólo se envía a la Reverberación.

MAIN+R: La salida del Chorus se envía a los jacks OUTPUT y a la Reverberación.

RHYTHM REV OUT ([RHYTHM]-[EFFECTS])

Output Assign (Reverb Output Assign) A/B/C

Especifica los jacks OUTPUT a los que se dirige la salida estéreo de la unidad de Reverberación.

Level (Reverb Level) 0–127

Especifica el volumen general de la Reverberación.

SYSTEM SETUP ([SYSTEM]-[COMMON])

Master Level 0–127

Ajusta el volumen de todo el XV-3080.

Mix/Parallel

MIX: Todos los Sonidos de Percusión – incluyendo los dirigidos a los OUTPUT B/C o INDIVIDUAL 3–6 – se mezclan y dirigen a los jacks A(MIX) OUTPUT.

Este ajuste le permite dirigirlo todo rápidamente a través de los auriculares al crear sonidos, o a combinar todos los Sonidos de Percusión en dos salidas al enviar el señal del XV-3080 a un mezclador que sólo disponga de dos canales.

* *Cuando se selecciona MIX, los Sonidos de Percusión dirigidos a los jacks INDIVIDUAL 3/5 se envían al conector de la izquierda A(MIX) OUTPUT, y los Sonidos de Percusión dirigidos a los jacks INDIVIDUAL 4/6 se envían al conector de la derecha A(MIX) OUTPUT.*

PARALLEL: Los Sonidos de Percusión se dirigen a los jacks de salida según sus ajustes.

* *Los ajustes del Master Level y Mix/Parallel del XV-3080 se establecen utilizando un único parámetro global.*

Ejemplo de Ajustes

Ajustar el Destino de Salida de un Sonido de Percusión Específico

Este ejemplo explica el procedimiento para la salida del Sonido de Percusión asignado al C4 desde el jack INDIVIDUAL 5 sin enviarlo a través de ningún efecto interno.

1. Seleccione el Grupo de Percusión que desea utilizar.
2. Pulse [EFFECTS] para que el indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para elegir la página OUTPUT.
4. Pulse [E]-[H] y seleccione C4 en la parte superior izquierda de la pantalla.

Si se conecta un teclado MIDI, puede seleccionar C4 pulsando C4 en el teclado.

5. Pulse [◀] / [▶] para mover el cursor a Output Assign.

6. Gire el dial VALUE o pulse [DEC] / [INC] para seleccionar INDIV 3.

7. Pulse [◄] / [►] para mover el cursor a Chorus.

8. Gire el dial VALUE para seleccionar 0.

9. Ajuste Reverberación a 0 repitiendo los Pasos 7 y 8, seleccionando Reverberación en el Paso 7.

10. Pulse [COMMON] para que el indicador se ilumine.

11. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página RHYTHM COMMON.

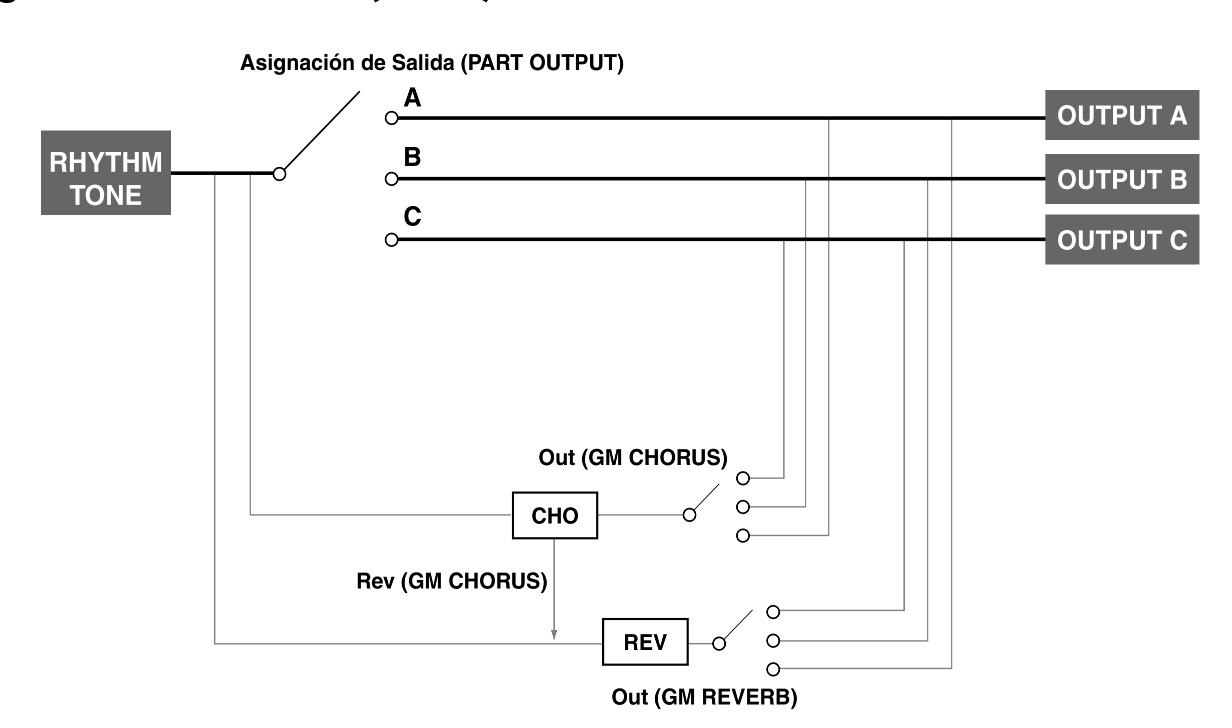
12. Pulse [◄] / [►] para mover el cursor a Output Assign.

13. Gire el dial VALUE dial o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar TONE.

14. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

Ajustes en el Modo General MIDI

Diagrama de la Señal (PART)



Parameters

Los parámetros relacionados con los ajustes de salida de la Parte (Modo General MIDI) aparecen a continuación.

PART OUTPUT

Output Assign (Output Assign/Output Level)

Ajusta el destino de salida para cada Parte.

El parámetro de Nivel de Salida ajusta el volumen de cada Parte.

Chorus (Chorus Send Level)

Ajusta la cantidad de Chorus para cada Parte.

Reverb (Reverb Send Level)

Ajusta la cantidad de Reverberación para cada Parte.

GM CHORUS

Rev (Reverb Send Level)

Ajusta el nivel enviado a la Reverberación.

Out (Chorus Output Assign) OUTPUT A–C

Ajusta el destino de salida para el Chorus.

GM REVERB

Out (Reverb Output Assign) OUTPUT A–C

Ajusta el destino de salida del sonido del chorus.

SYSTEM SETUP ([SYSTEM]-[COMMON])

Master Level 0–127

Ajusta el volumen de todo el XV-3080.

Mix/Parallel

MIX: Todos los Sonidos de Percusión – incluyendo los dirigidos a OUTPUT B/C o INDIVIDUAL 3–6 – se mezclan y dirigen a los jacks A(MIX) OUTPUT.

Este ajuste le permite dirigirlo rápidamente todo a través de los auriculares al crear sonidos, o al combinar todos sus Sonidos de Percusión en dos salidas al enviar el señal XV-3080 a un mezclador que sólo disponga de dos canales.

* *Cuando MIX está seleccionado, los Sonidos de Percusión dirigidos a los jacks INDIVIDUAL 3/5 se envían al conector*

de la izquierda A(MIX) OUTPUT, y los Sonidos de Percusión se dirigen a los jacks INDIVIDUAL 4/6 se envían al jack de la derecha A(MIX) OUTPUT.

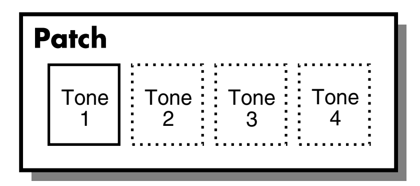
PARALLEL: Los Sonidos de Percusión se dirigen a los jacks de salida según sus ajustes de salida.

* *Los ajustes del Master Level y Mix/Parallel del XV-3080 se establecen utilizando un único parámetro global.*

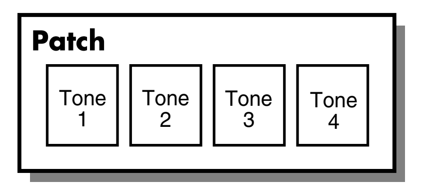
Capítulo 4 Crear un Patch

Cómo se Organiza un Patch

El tipo de sonido más comúnmente reproducido en el XV-3080 de denomina un **Patch**. Cada Patch puede contener hasta cuatro Tones.



Example 1:A Patch consisting of only one Tone (Tones 2–4 are turned off).



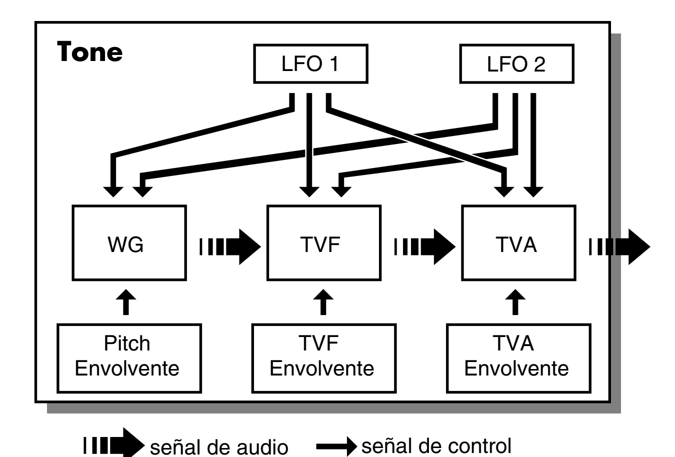
Example 2: A Patch consisting of four Tones.

Puede activar y desactivar los Tones en un Patch. Sólo se escuchan los Tones activados cuando reproduce el Patch. (p. 84)

También puede especificar como se combinarán los Tones 1 y 2 y Tones 3 y 4 (Estructura). (p. 88)

Cómo se Organiza un Tone

Los Tones son la unidad programable de sonido más pequeña en el XV-3080, y son las piezas básicas que forman un Patch. No puede reproducir un sólo Tone – sólo se puede reproducir como una parte de un Patch o Grupo de Percusión. Un Tone está formado por los cinco componentes siguientes.



WG (Wave Generator)

Selecciona el material de forma de ondas PCM que proporciona la base del Tone. Se pueden asignar dos formas de onda a cada Tone.

El XV-3080 tiene 1083 formas de onda diferentes. (Consulte la Lista de Formas de Onda p. 168.)

Todos los patches integrados en el XV-3080 consisten en combinaciones de Tones basadas en estas formas de onda.

TVF (Time Variant Filter)

Especifica cómo cambiarán los componentes de frecuencia del Tone.

TVA (Time Variant Amplifier)

Específica cómo cambiará el volumen y panorama del Tone.

Envelope

Un envolvente aplica cambios al Tone con el paso del tiempo. Existen envolventes separados para la afinación, TVF (filtro) y TVA (volumen). Por ejemplo, utilizaría el TVA para modificar la forma en la que el Tone ataca y decae.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Utiliza el LFO para crear cambios cíclicos – o “modulación” cíclica – en un Tone. Cada Tone tiene dos LFO. Un LFO se puede aplicar a los ajustes de la afinación del Tone, TVF (filtro), y TVA (volumen). Cuando se aplica un LFO para afinar, se produce un efecto vibrato. Cuando se aplica un LFO a la frecuencia de corte TVF, se produce un efecto wah-wah. Cuando se aplica un LFO al volumen TVA, se produce un efecto tremolo.

Consejos para Crear un Patch

- Seleccione un Patch similar al sonido que desea crear.

  Si desea crear un sonido nuevo, es una buena idea empezar con un Patch similar al sonido que tiene en mente. Empezar con un Patch que no se parezca en nada al que desea crear es muy posible que tenga que programar mucho más. (**Seleccionar un Patch** (p. 16))
- Decida los Tones que sonarán

  Al crear un Patch, es muy imposible decidir los Tones que utilizará. También es importante desactivar los Tones no utilizados para evitar malgastar voces, reduciendo innecesariamente el número de notas que puede tocar simultáneamente. (Seleccionar los Tones que Sonarán)
- Compruebe la forma de combinar los Tones

  Structure Type 1&2 y 3&4 son parámetros importantes que determinan cómo se combinan los cuatro Tones. Antes de seleccionar nuevos Tones, asegúrese de entender cómo afectan los Tones seleccionados a los otros. (p. 88)
- Desactive los efectos

  Como los efectos del XV-3080 tienen un impacto tan profundo en su sonido, desactive un efecto del Patch durante la programación para que pueda escuchar claramente los cambios que realiza. En realidad, a veces con sólo cambiar los ajustes de los efectos le puede dar el sonido que desea. (p. 21)

Seleccionar los Tones que Sonarán (Tone On/Off)

Así es como puede activar los Tones que desea escuchar en un Patch. También puede utilizar la técnica on/off descrita en esta sección para escuchar un Tone individual desactivando los otros Tones en un Patch.

1. Seleccione el Patch con el que desea trabajar.

2. Asegúrese que aparece la página PATCH PLAY.

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione TONE SW [1]–[4] para activar el Tone correspondiente para que se ilumine la luz, o desactivar para que el indicador se apague.

La página PATCH PLAY indica los Tones activados de la siguiente forma. Los Tones desactivados aparecen como “-.”



Ajustes Comunes en Todo el Patch (COMMON)

Cómo ajustar un ajuste de Patch, o “parámetro”:

1. Seleccione el Patch que desea utilizar.

2. Pulse el botón de selección de función [COMMON].

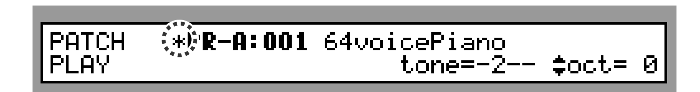
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página que contiene el parámetro que desea ajustar.

4. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor al parámetro.

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.

6. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Aparecerá un símbolo “*” a la izquierda del nombre de Patch, indicando que estos ajustes se han modificado.



* *Si desactiva la alimentación o selecciona otro Patch mientras aparece el símbolo “*”, se perderán sus nuevos ajustes. Si desea guardarlos, guarde el Patch modificado con la función Write. (p. 122)*

NOMBRE DEL PATCH

Puede dar nombre a un Patch de hasta 12 caracteres.

Utilice [◄]/[►] para mover el cursor a la posición de un carácter, y girar el mando [VALUE] o pulsar [INC]/[DEC] para seleccionar el carácter deseado.

Caracteres/símbolos disponibles:

Espacio, A–Z, a–z, 0–9,! “# $% & ‘( ) * +, -. /: ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ? |

Pulse [SHIFT] para visualizar lo siguiente en la parte inferior derecha de la página.

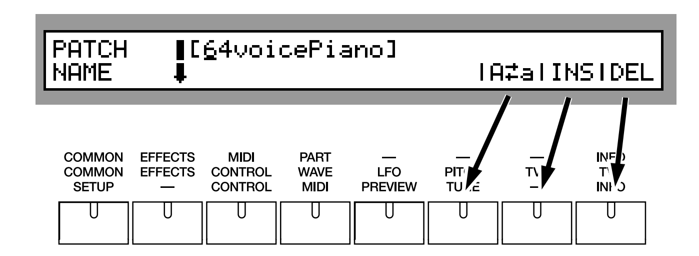


A ⇕ a: Conmuta entre mayúsculas y minúsculas .

INS: Inserte un espacio en la posición del cursor, desplazando los caracteres restantes un espacio a la derecha.

DEL: Borra el carácter en la posición del cursor, desplazando los caracteres un espacio a la izquierda.

Pulse cada uno de los botones para ejecutar la función correspondiente (consulte la figura).



CATEGORÍA DEL PATCH

Category (Patch category)

Especifica el tipo, o “categoría” del Patch.

El Patch Finder utiliza este ajuste. También determina la frase que se escuchará cuando escuche el Patch utilizando la función Phrase Preview.

Para detalles sobre los posibles nombres de categoría, consulte la p. 17.

PATCH LVL&PAN (Patch level & Pan)

Level (Patch level)0–127

Especifica el volumen del Patch.

* *Puede especificar el nivel de cada Tone en un Patch utilizando el parámetro Tone Level (TVA p. 95).*

Pan (Patch pan)L64–0–63R

Ajusta la posición estéreo del Patch. El L64 desplaza el Patch totalmente a la izquierda, 0 se centra y 63R lo desplaza a la derecha.

* *Puede especificar el ajuste del panorama para cada Tone en un Patch utilizando el parámetro Tone Pan (TVA p. 95).*
* *Mientras que cada Tone en un Patch tiene su propia posición de Panorama, el ajuste del panorama del Patch desplaza todo el Patch – incluyendo todos sus Tones – de izquierda a derecha.*

Analog Feel (Analog Feel Depth)0–127

Los sintetizadores analógicos tradicionales a menudo presentaban un grado de insensibilidad en su afinación. La función Analog Feel del XV-3080 puede simular esta característica. Este ajuste especifica la profundidad del Analog Feel que se aplica al Patch.

PATCH OCT&TUNE (Patch octave & Tune)

Octave (Octave shift)-3–0–+3

Ajusta la afinación del Patch en unidades de una octava (+/-3 octavas).

* *Este ajuste también de puede definir desde la página PATCH PLAY.(p. 20)*

Coarse (Coarse tune)-48–+48

Ajusta la afinación de todos los Tones del Patch simultáneamente en pasos de semitonos en un intervalo de +/-4 octavas.

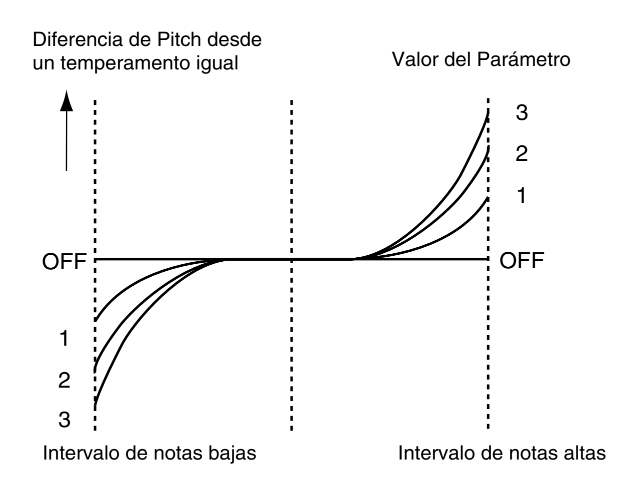
Fine (Fine tune)-50–+50

Ajusta la afinación de todos los Tones Patch simultáneamente en pasos 1-ciento (1/100 de un semitono) en un intervalo de 1/2 semitonos superior o inferior.

Stretch (Stretch tune depth)OFF/1/2/3

Este ajuste le permite aplicar “estiramiento de la afinación” al Patch. Los pianos acústicos típicos utilizan el estiramiento de la afinación, con su intervalo ligeramente más bajos y su intervalo ligeramente más alto que lo que dicta proporción de la afinación matemática real. Por eso el estiramiento es útil cuando se programa un Patch que se desea que suene como un piano real. Con un ajuste en OFF, la afinación del Patch será del mismo temperamento. Un ajuste de 3 producirá la diferencia más grande en la afinación de los intervalos bajo y alto.

Este diagrama muestra el cambio de afinación relativo al mismo temperamento que el que se producirá en los intervalos bajo y alto. El estiramiento tendrá un efecto sutil en la forma de resonar de los acordes.



PATCH COMMON

Priority (Voice priority)

Determina cómo se tratarán las notas cuando se exceda el límite de polifonía del XV-3080 (128 voces).

LAST: Se dará prioridad a las últimas voces tocadas, y las notas que suenen actualmente se borrarán por orden, empezando por la nota que haya sonado primero.

LOUDEST: Las voces con el volumen más alto tendrán prioridad, y las notas que suenen actualmente se borrarán por orden, empezando por la voz con el volumen más bajo.

Asignación de Salida

Especifica el destino de salida para el Patch.

MFX: El Patch se envía a los Multi Efectos. El destino de la salida se determina por el ajuste de salida de los Multi Efectos.

OUTPUT A–C: El Patch se envía al par de OUTPUT, A–C seleccionados.

INDIV 1–6: El Patch se envía al jack de salida INDIVIDUAL, 1–6 seleccionado.

TONE: Cada Tone en el Patch se envía a su destino de salida programado.

PATCH TEMPO

Clock Source (Patch clock source)

El ciclo LFO, el cambio M-FX, el bucle de frase (cambios de tiempos), y el Tone de retardo se pueden sincronizar en un reloj, o tempo. Los ajustes de la Fuente del Reloj selecciona la referencia del tiempo utilizado por el Patch.

PATCH: Se utilizará el Tempo del Patch.

SYSTEM: Se utilizará el Tempo del Sistema global o los mensajes de reloj desde un secuenciador externo.

Tempo (Patch tempo)20–250

Cuando la Fuente del Reloj se ajusta a "PATCH," este ajuste establece el tempo del Patch.

* *Los mensajes para el Patch Tempo no se transmiten desde el jack MIDI OUT.*

PATCH MODIFY

Cutoff (Cutoff Offset)-63–0–+63

Disminuye o aumenta simultáneamente los valores individuales del corte TVF de los Tones en el Patch.

Resonance (Resonance offset)-63–0–+63

Disminuye o aumenta simultáneamente los valores individuales de resonancia TVF de los Tones en el Patch.

Attack (Attack time offset)

Disminuye o aumenta simultáneamente los valores individuales de TVA ENVELOPE T1 de los Tones en el Patch.

Release (Release offset)

Disminuye o aumenta simultáneamente los valores individuales de TVA ENVELOPE T4 de los Tones en el Patch.

Velocity Sens

Disminuye o aumenta simultáneamente los valores individuales de TVF VELOCITY V-cortes y TVA V-Sentido de los Tones en el Patch.

TMT VELO CONTROL (TMT velocity control)

Con el XV-3080, puede ajustar el intervalo de expresión (key range) y la forma de tocar un Tone según la fuerza con la que se pulsa una tecla (velocidad) para cada Tone individualmente. Estos ajustes se denominan colectivamente como la **TMT (Tone Mix Table)**.

TMT Velocity Control (TMT velocity control)ON/OFF/RANDOM

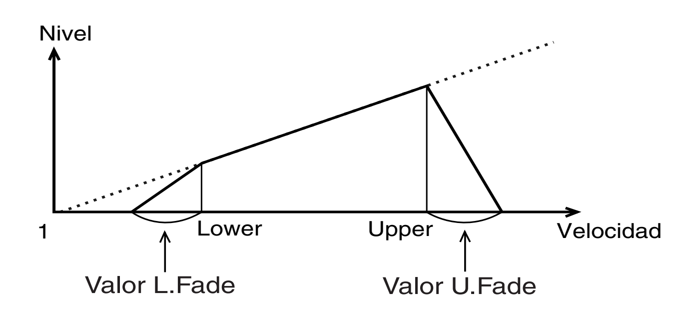
Determina si los mensajes de desde un teclado MIDI o un secuenciador se reconocerán (ON), o ignorarán (OFF).

Si se ajusta a RANDOM, los Tones constituyentes del Patch sonarán aleatoriamente, sin tener en cuenta los mensajes de Velocidad.

TMT VEL RANG (TMT Velocity range)

L.Fade (TMT velocity fade width lower)0–127

Determina lo que pasara al nivel del Tone cuando el Tone se reproduce a una velocidad inferior al intervalo de velocidad especificada. Los ajustes superiores producen un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que se reproduzcan notas por debajo del intervalo de velocidad especificada, ajústelo a 0.



Lower (TMT Velocity range lower)C-1 to G9

Ajusta la velocidad más baja en la que sonará el Tone.

Upper (TMT velocity upper)C-1 to G9

Ajusta la velocidad más alta en la que sonará el Tone.

* *No es posible ajustar el valor más bajo más alto que el valor más alto, ni el valor más alto más bajo del valor más bajo. Si lo intenta hacer, los dos valores cambiarán simultáneamente.*

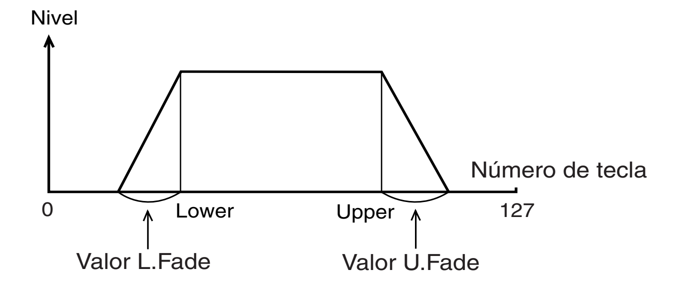
U.Fade (TMT velocity fade width upper)0–127

Determina lo que le pasará al nivel del Tone cuando esté se reproduzca a una velocidad más grande de su intervalo de velocidad más grande. Los ajustes más grandes generan un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que se reproduzcan notas por encima de este intervalo, ajústelo a 0.

TMT KEY RANG (TMT key range)

L.Fade (TMT keyboard fade width lower)0–127

Determina lo que le pasará al nivel del Tone cuando se reproduce una nota que esté por debajo del intervalo de teclado especificado. Los ajustes superiores producen un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que el Tone suene al reproducir una nota que esté por debajo del intervalo del teclado especificado, ajuste este parámetro a 0.



Lower (TMT keyboard range lower)C-1 to G9

Especifica la nota más baja que hará que el Tone suene.

Upper (TMT keyboard range upper)C-1 to G9

Especifica la nota más alta que hará que el Tone suene.

* *El valor más bajo no se puede ajustar a un valor más alto que el valor más alto, ni viceversa. Si intenta hacerlo, los dos valores cambiarán simultáneamente.*

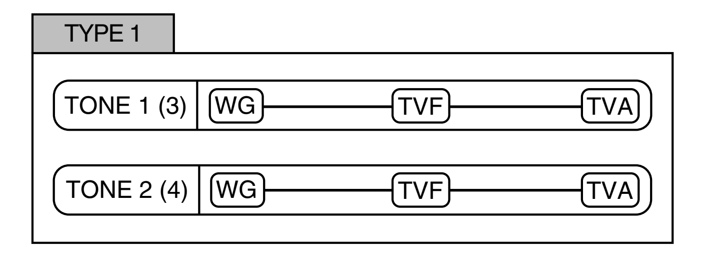
U.Fade (TMT keyboard fade width upper)0–127

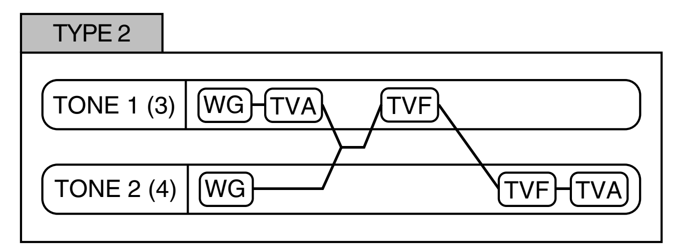
Determina lo que le pasará al nivel del Tone cuando se reproduce una nota que está por encima del intervalo del teclado especificado. Los ajustes superiores producen un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que el Tone suene al reproducir una nota que esté por encima del intervalo del teclado especificado, ajuste este perámetro a 0.

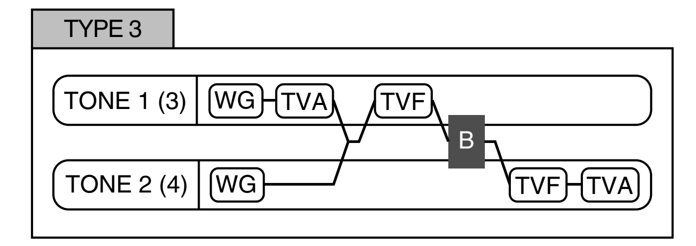
STRUCT (Structure)

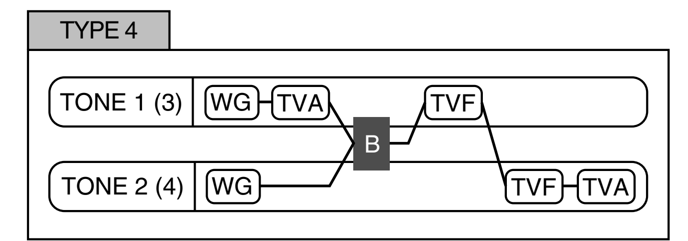
Cada uno de los parámetros anteriores determina como están conectados los Tone 1 y 2, y los Tone 3 y 4.

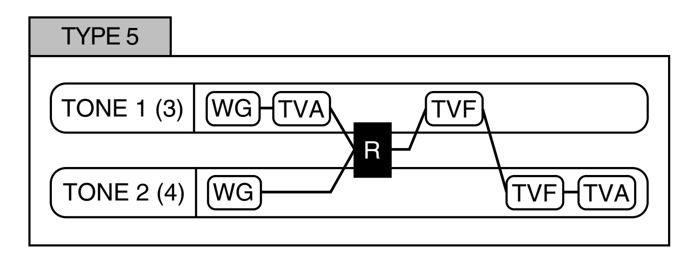
Type (Structure type)1–10

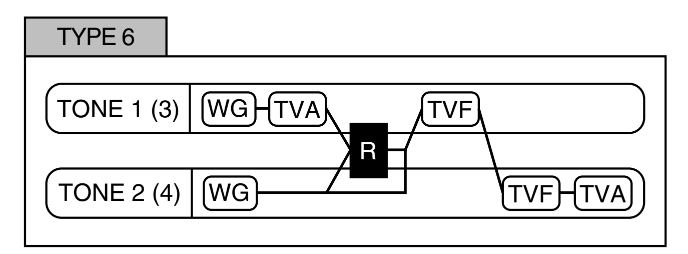


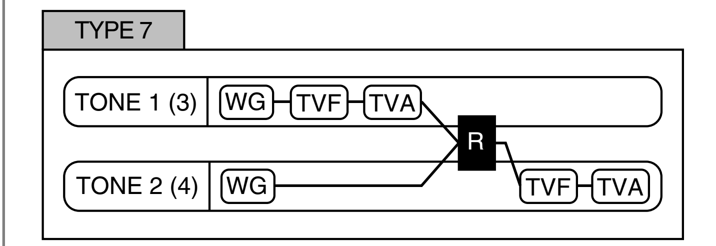


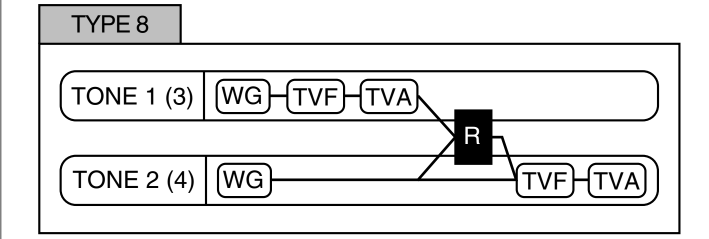


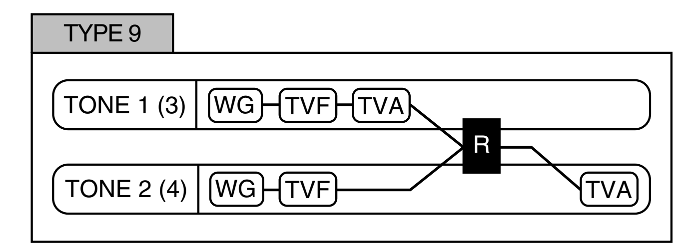


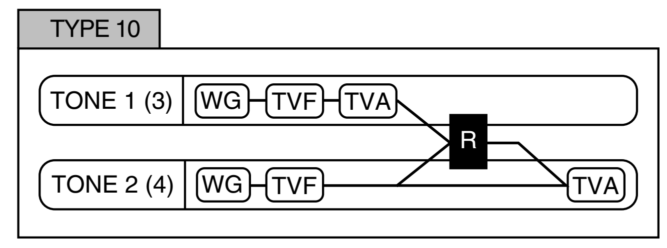












Esta pantalla mostrará gráficamente la Estructura seleccionada. Los símbolos que aparecen en la pantalla tendrán los siguientes significados.

W1 (WG1), W2 (WG2), F1 (TVF1), F2 (TVF2), A1 (TVA1), A2 (TVA2), B (booster), R (modulador en anillo)

* *Si selecciona un Tone mientras está en la página STRUCT, el Tone emparejado con el Tone seleccionado también se seleccionará.*
* *Si se selecciona el Tipo 2–10, si desactiva un Tone se conectará otro en el orden más simple de WG/TVF/TVA.*

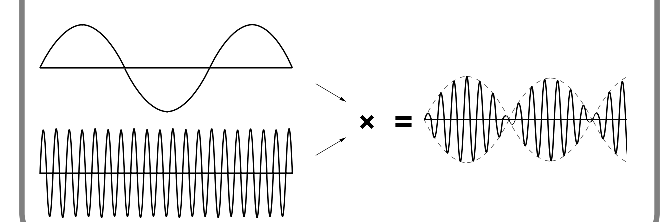
Booster (Booster gain)0/+6/+12/+18

El Booster amplifica la señal entrante, distorsionándola. Esto crea un efecto similar a la distorsión que se utiliza a menudo en las guitarras eléctricas. Si el parámetro “Tipo” se ha ajustado a 3 o 4, puede ajustar la fuerza del Booster.

¿Qué es un Modulador de Timbre?

Un Modualdor de Timbre multiplica matemáticamente dos Tones, creando un nuevo sonido que incluye armónicos sin consonancia que no estaban presentes en los dos Tones originales.

Como la diferencia en afinación entre los dos Tones cambia la estructura armónica, a menudo se produce un sonido no afinado "metálico". Por eso, la modulación del Timbre es especialmente adecuada para crear campanas y otros sonidos metálicos.



Edición más avanzada de Tones

Puede utilizar una gran cantidad de detalles a la hora de editar los Tones en un Patch. Todos los parámetros editables de los Tones se asignan a los botones de selección de la siguiente forma.

[CONTROL]

Utilizar Controladores para cambiar la forma de reproducir los sonidos (p. 98)

[WAVE]

Modificar una a Forma de Onda (p. 91)

[LFO]

Aplicar un Vibrato o Tremolo (p. 97)

[PITCH]

Modificar la afinación (p. 92

[TVF]

Modificar el brillo de un sonido con un filtro (p. 93)

[TVA]

Hacer que el volumen cambie (p. 95)

A continuación se muestran los procedimientos de los ajustes básicos. Para descripciones de cada parámetro, consulte la página de referencia que aparece anteriormente.

1. Seleccione el Patch que desea ajustar.
2. Pulse el botón de selección de función que accede al parámetro que desea ajustar, haciendo que el indicador del botón se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página que contenga el parámetro.
4. Utilice TONE SELECT [1]–[4] para seleccionar el Tone que desea ajustar.

Su indicador parpadeará, y el número del Tone seleccionado aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla.

* *Al definir los ajustes para los parámetros que se aplican a todos los Tones – los parámetros distintos a EFFECTS OUTPUT, CONTROL CTRL Rx MIDI, y MATRIX CONTROL – los Tones individuales no necesitan, ni se deben, seleccionar.*

5. Pulse [◄] / [►] para mover el cursor al parámetro que desea ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

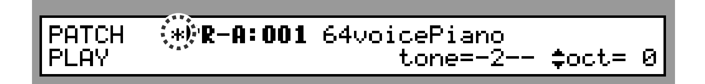
* *Si comete un error al seleccionar el valor, o ni lo le gusta el cambio que ha realizado, pulse [UNDO] para restaurar el parámetro a su valor original.*

Capítulo 4

7. Repita los Pasos 2–6 para acabar el ajuste del Patch.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Aparecerá un símbolo "*" a la izquierda del nombre del Patch, que indica que se han modificado los ajustes.



* *Si desactiva la alimentación o selecciona otro Patch mientras aparece el símbolo "*", se perderán sus nuevos ajustes. Si desea guardarlos, guarde el Patch modificado con la función Write (p. 122)*

Función Palette

Al editar un Tone, puede visualizar simultáneamente los ajustes para los cuatro Tones pulsando [PALETTE].

1. Al editar un Tone, pulse [PALETTE] para que su indicador se ilumine.

Aparecerá la página Palette.



2. Pulse un botón TONE SELECT [1]–[4], [◀] / [▶] para escuchar el Tone que desea modificar.

El indicador del botón del Tone seleccionado se iluminará, y el número del Tone y nombre de onda aparece en la pantalla.

Para modificar simultáneamente el mismo parámetro en dos o más Tones, mantenga pulsado un botón Tone TONE SELECT [1]–[4], pulse el siguiente botón TONE SELECT [1]–[4] que desee, y otro si lo desea, etcétera.

3. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para aumentar o disminuir el valor del prometer actual al ajuste deseado.

Si ha seleccionado dos o más Tones, el cambio que realice aumentará o disminuirá el valor de todos los Tones seleccionados en el mismo grado.

Si desea ajustar todos los Tones seleccionados al mismo volumen, mueva el cursor al Tone que ya tiene el valor deseado pulsando [◀] / [▶], y mientras mantiene pulsado [SHIFT], presione el dial VALUE.

* *Si comete un error al seleccionar el valor de un parámetro, o si no le gusta un cambio que hay realizado, pulse [UNDO] para restaurar el parámetro a su valor original.*

4. Si desea editar otros parámetros, pulse [▲] / [▼] para seleccionar el parámetro deseado.

5. Repita los Pasos 2–4 para ajustar el valor del parámetro.

6. Para salir de la página Palette, pulse [PALETTE] para desactivar su indicador.

7. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Seleccionar una Forma de Onda

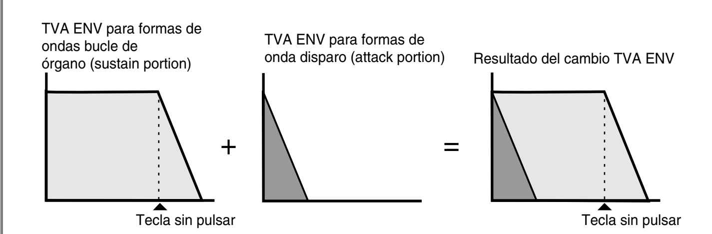
Como el XV-3080 está diseñado para crear sonidos completamente realísta, el proceso de edición depende mucho de las complejas Formas de Ondas PCM en las que se basan los Tones. Por eso, si intenta crear un sonido totalmente diferente de la(s) forma(s) de onda con las que trabaja, el resultado deseado puede ser difícil o imposible de conseguir.

Las formas de onda internas del XV-3080 entran en los siguientes grupos.

Disparo: Estas formas de onda contienen sonidos con caídas cortas. Una forma de onda de disparo guarda el aumento inicial y la caída de su sonido. Algunas de las formas de onda del XV-3080 son sonidos completos por si mismos, como sonidos de instrumentos de percusión. El XV-3080 también contiene muchas otras formas de onda que son elementos de otros sonidos. Incluyen componentes como sonidos de macillos de piano y ruidos de trastes de guitarra.

Bucle: Estas formas de ondas incluyen sonidos con caídas largas además de sonidos sostenidos. Con formas de onda en bucle, la última parte del sonido se reproduce y se vuelve a reproducir mientras la nota se mantiene pulsada, permitiendo que la memoria de la onda se utilice más eficazmente. Las formas de onda en bucle del XV-3080 también incluyen componentes de otros sonidos, como las vibraciones resonantes de cuerdas de piano y los sonidos huecos de los instrumentos de metal.

El siguiente diagrama muestra un ejemplo de un sonido – un órgano eléctrico – que combina formas de onda disparo y bucle.



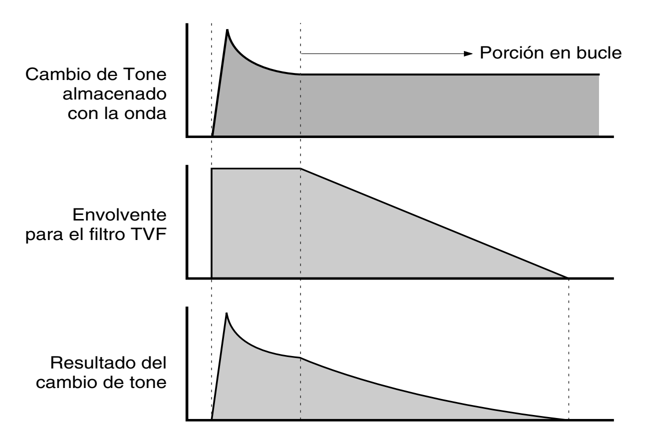
Notas para Editar Formas de Onda Disparo

No puede dar a una forma de onda una caída más rápida – o convertirlo en un sonido sustain – utilizando un envolvente. Si tuviera que programar dicho envolvente, intentaría dar forma a una parte del sonido que no existe, y el envolvente no resultaría afectado.

Notas para Editar Formas de Ondas Bucle

Con muchos instrumentos acústicos como un piano o un saxófono, se producen cambios de timbres extremos durante los primeros momentos para cada nota. Este ataque inicial es

lo que define la mayor parte del carácter del instrumento. El XV-3080 proporciona una variedad de formas de onda que contienen ataques de instrumentos acústicos realistas. Para obtener el máximo realismo al utilizar estas formas de onda, es mejor dejar el filtro completamente abierto durante el ataque para que se escuchen estos cambios de timbre importantes. Si utiliza un envolvente para modificar la porción de ataque, puede que no consiga el resultado esperado. Utilice el envolvente para realizar los cambios deseados en la porción de caída del sonido.



Si intenta que un ataque de forma de onda sea más brillante bajando el contenido de alta frecuencia de su caída utilizando el filtro TVF, considere el carácter original tímbrico de la forma de onda. Si hace que una parte del sonido sea más brillante que la forma de onda original, primero debería generar nuevos armónicos más altos que no aparezcan en la forma de ondas original utilizando los parámetros Color y Depth (página FXM) antes de filtrar. Eso le ayudará a conseguir el resultado deseado. Para hacer que toda una forma de onda sea más brillante, intente aplicar efectos como un enhancer y ecualizador antes de modificar el parámetro TVF.

Modificar una Forma de Onda (WAVE)

Este conjunto de parámetros le permite seleccionar la forma de onda PCM que sirve como base para el Tone actualmente seleccionado, aplicar efectos a la forma de onda y controlar su afinación.

WAVE

Group (Wave group type)

Selecciona el grupo de forma de onda deseado.

INT: Interno

XP-A–F: Tarjetas de ampliación de ondas A–F

* *No se puede seleccionar el **XP-A–F** a no ser que la tarjeta de ampliación de ondas esté insertada en la ranura correspondiente.*

Number (Wave Number)

Selecciona la forma de onda deseada mediante su número.

Puede elegir una forma de onda separada para cada canal derecho e izquierdo del XV-3080.

El nombre de la onda seleccionada aparecerá a la derecha del número de parámetro de la onda.

Gain (Wave gain)16/0/+6/+12

Especifica el gain (o amplitud) de la forma de onda. El valor cambia en pasos de 6 dB (decibeles) – un incremento de 6 dB dobla el gain de la forma de onda. Si intenta utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro al valor máximo.

Switch (TMT tone switch)ON/OFF

Determina si el Tone se escuchará o no en el Patch. Para hacer un mejor uso del número disponible de voces simultáneamente, los Tones se deberían desactivar.

* *Cuando se activan y desactivan los TONE SW [1]–[4], este ajuste también cambiará.*
* *También puede activar y desactivar los Tones en la página PATCH PLAY. (p. 84)*

Wave Tempo SyncON/OFF

Determina si la forma de onda está sincronizada (ON) o no sincronizada (OFF) con el tempo del Patch.

FXM (Frequency Cross Modulation)

La FXM (Frecuencia de Modulación Cruzada) utiliza una forma de onda específica para aplicar frecuencia de modulación a la forma de onda seleccionada anteriormente, creando armónicos complejos. Puede ser útil al crear sonidos frenéticos y efectos de sonido.

Switch (Wave FXM switch)ON/OFF

Ajusta si el FXM se utilizará (ON) o no (OFF).

Color (Wave FXM color)1–4

Especifica como interpretará el FXM su frecuencia de modulación. Los ajustes más altos producen sonidos más granulados, mientras que los ajustes más bajos resultan en un sonido más metálico.

Depth (Wave FXM depth)0–16

Especifica la profundidad de la modulación producida por el FXM.

TONE DELAY

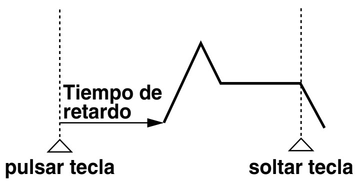
Produce un retardo entre el momento en que se pulsa una tecla (o se libera) y el momento en el que el Tone empieza realmente a sonar. Como puede ajustar la temporización de cada Tone en un Patch, puede crear efectos con los que al pulsar una sola tecla se producen dos o más sonidos a la vez.

Si no desea utilizar el Retardo de Tone Delay, ajuste Mode a NORMAL y Delay Time a 0.

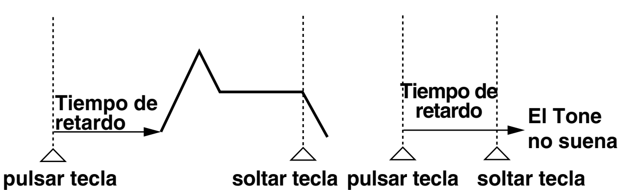
Mode (Modo Tone delay)

Ajusta la forma en la que sonará un Tone.

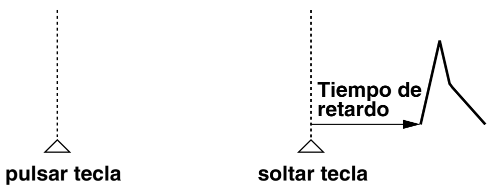
NORMAL: El Tone sonará después del Tiempo de Retardo.



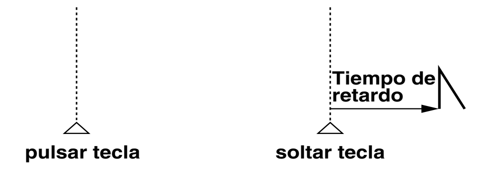
HOLD: El Tone sólo sonará si la tecla se mantiene pulsada durante un tiempo más grande que el Tiempo de Retardo. Si la tecla se libera antes que el Tiempo de retardo haya transcurrido, el Tone no sonará.



KEY-OFF-NORMAL: El Tone no sonará mientras la tecla esté pulsada, pero sonará – después del tiempo de retardo especificado – cuando la tecla se libere.



KEY-OFF-DECAY: El Tone no sonará mientras la tecla esté pulsada, pero si lo hará después del Tiempo de Retardo especificado cuando la tecla se libere. Sin embargo, para este ajuste – no como para KEY-OFF-N – el envolvente TVA del Tone empezará cuando se pulse la primera tecla. Por eso, en la mayoría de casos, sólo se escuchará la parte de bajada del sonido.



Si ha seleccionado una Onda que sea un sonido tipo caída (por ejemplo, un sonido que se funde naturalmente incluso si no se ha liberado la tecla), si selecciona KEY-OFF-NORMAL o KEY-OFF-DECAY puede que no se oiga el sonido.

Time (Tone delay time) 1–127/note

Especifica el tiempo después del que el Tone sonará al utilizar Tone Delay.

Cuando el parámetro Type (página STRUCT) tiene un ajuste de 2–10, la salida de los Tones 1 (3) y 2 (4) se combinarán con el Tone 2 (4). Los ajustes del Tone 1 (o 3) se ignorarán.

* *Para más información sobre los tipos de notas, consulte la Lista de Parámetros. (p. 151)*

Modificar el Pitch (PITCH)

Estos ajustes le permiten ajustar la afinación del Tone seleccionado.

PITCH

Estos parámetros ajustan la afinación básica de cada Tone.

Coarse (Tone coarse tune)-48–+48

Este ajuste define la afinación del Tone en pasos de semitonos en un intervalo de +/-4 octavas.

Fine (Tone fine tune)-50–+50

Ajusta la afinación del Tone en pasos 1-ciento (1/100 de un semitono) en un intercalo de medio semitono más o menos.

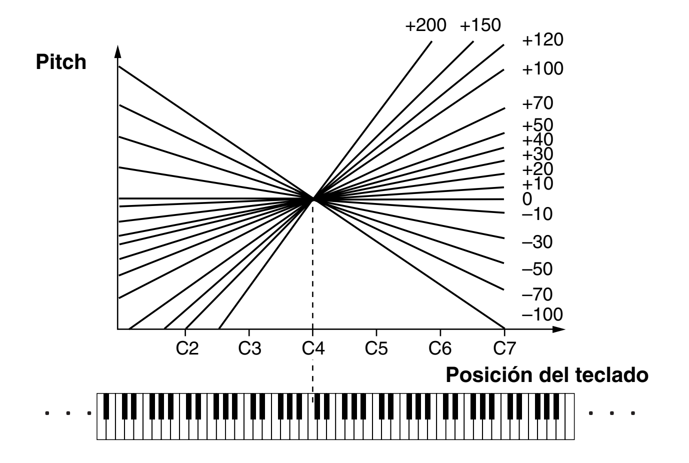
Random (Tone Random pitch depth)0–1200

Especifica la amplitud de desviación de afinación aleatoria que se produce cada vez que se pulsa una tecla. Si no desea que se cambie la asignación aleatoria, ajuste este parámetro a 0. El ajuste se puede definir en unidades de 1 ciento (1/100 de un semitono).

Keyfollow (Wave pitch keyfollow)-200–+200

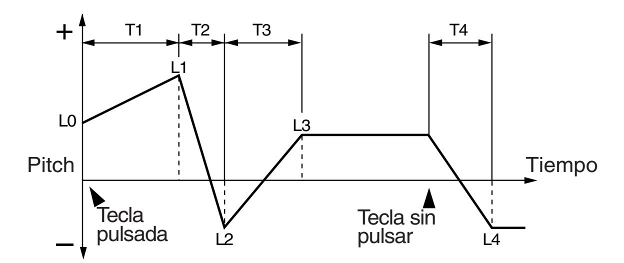
Ajusta el grado de cambio de afinación que se producirá por octava en el teclado.

Si desea que la afinación cambie para cada 12 teclas en el teclado – como en instrumentos de teclado normales – ajuste este parámetro a +100. Para una afinación de dos octavas cambiando el intervalo de 12 teclas, ajuste este parámetro a +200. Los valores negativos (-) provocan que la afinación del Tone baje al subir el teclado. Si quiere que suene la misma afinación sin tener en cuenta la tecla pulsada, ajuste este parámetro a 0.



PCH ENVE LOPE (Pitch envelope)

Estos parámetros determinan el grado de afinación – cambia a sus ajustes de afinación con el tiempo – envolviendo el efecto de velocidad en el envolvente de la afinación, y las características básicas del mismo envolvente de afinación.



Depth (Pitch envelope depth)-12–+12

Determina el grado de afinación envolvente a utilizar – los ajustes más altos tienen un envolvente más extremo. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección de los cambios realizados por la Afinación Envolvente.

V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)-63–+63

Ajuste este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el grado de afinación envolvente. Con ajustes más altos, se producirá una diferencia en el grado de la envolvente cuando las notas se reproducen suavemente o cuando se reproducen fuertemente Los ajustes negativos (-) invertirán la dirección del cambio.

Time Keyfollow (Pitch envelope time keyfollow)-100–+100

Utilice este parámetro cuando desee que la ubicación de las notas del teclado afecten los tiempos T2–T4 de la afinación envolvente. Los valores más altos provocarán cambios más extremos a los ajustes del T2–T4 al tocar lejos del Do del medio (DO4) – el mismo DO del medio, sus ajustes originales T2–T4 serán efectivos. Los ajustes positivos (+) hacen que los tiempos sean más cortos para las notas por encima del DO. Los ajustes negativos (-) hacen que los tiempos sean más largos para las notas por encima del DO.

V-T1 (Pitch envelope time 1 velocity sensitivity)-63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la afinación envolvente. Con ajustes más altos, el valor T1 cambiará de forma más significativa dependiendo de si toca suavemente o más fuerte. Con los ajustes positivos (+), la velocidad del teclado más alta reproduce los ajustes T1. Con los ajustes negativos (-), la velocidad del teclado más alta incrementará el ajuste T1.

V-T4 (Pitch envelope time 4 velocity sensitivity)-63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten T4 (Tiempo 4) de la afinación envolvente. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente según si toca suavemente o más fuerte. Para los ajustes positivos (+), la velocidad del teclado reducirá el ajuste T4. Para ajustes negativos (-), la velocidad del teclado incrementará el ajuste T4.

L0 (Pitch Envelope Level 0)-63–+63

* ***** (cambio) Ajusta el grado de cambio aplicado a la afinación básica del Tone cuando se pulsa la primera tecla.*

T1–T4 (Pitch envelope time 1–4)0–127

Estos ajustes determinan las veces que los ajustes básicos de la afinación cambiarán desde un nivel de afinación envolvente al siguiente (L1–L4).

L1–L4 (Pitch envelope level 1–4)-63–+63

Cada valor del nivel de afinación envolvente determina el grado de cambio para aplicar la afinación básica del Tone.

Modificar el Brillo de un Sonido con un Filtro (TVF)

El ajuste para el TVF (Filtro variante de Tiempo) le permite cambiar el contenido del timbre del Tone alterando su brillo o su densidad.

TVF FILTER

Type (TVF filter type)

Selecciona un tipo de filtro. Un filtre normalmente reduce, o atenúa, un intervalo de frecuencia específico dentro de un Tone para acentuar sus otras frecuencias.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Un filtro pasa bajos reduce el volumen de frecuencias por encima de la frecuencia de corte para redondear, o apagar un sonido. Es el filtro utilizado más habitualmente en los sintetizadores.

BPF: Un filtro pasa banda reduce el volumen de frecuencias por debajo y encima del intervalo de frecuencia de corte. Es más efectivo al crear sonidos con características fuertes ya que puede acentuar un intervalo deseado de frecuencias en cualquier punto en el sonido.

HPF: Un filtro pasa altos reduce el volumen de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión apagando sus frecuencias más bajas, y enfatizando las más altas.

PKG: Un filtro pico enfatiza frecuencias próximas a la frecuencia de corte subiendo su nivel. Lo puede utilizar para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar la frecuencia de corte cíclicamente.

LPF2: Filtro Pasa Bajos 2. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Esto difiere del LPF porque puede controlar el grado de reducción

utilizando los ajustes del TVF ENVELOPE mientras aún se mantiene una frecuencia de corte fija.

Esto puede ser muy efectivo con los Tones basados en instrumentos acústicos, ya que no se hace nada para debilitar la potencia y energía del sonido.

* *Esto desactiva el ajuste de Resonancia.*

LPF3: Filtro de pasa bajo 3 reduce el volumen de frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Similar al LPF2, su filtro reduce las frecuencias más finamente que el LPF2.

Esto puede ser muy efectivo con los Tones basados en instrumentos acústicos, ya que no se hace nada para debilitar la potencia y energía del sonido.

* *Esto desactiva el ajuste de Resonancia.*

Cutoff (TVF cutoff frequency)0–127

Selecciona la frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de la frecuencia de la forma de onda.

Con LPF/LPF2/LPF3 seleccionado para el parámetro Filter Type, los ajustes de la frecuencia de corte baja reduce un Tone los armónicos más altos para tener un sonido más redondo, y cálido. Los ajustes más altos hacen que el sonido sea más brillante.

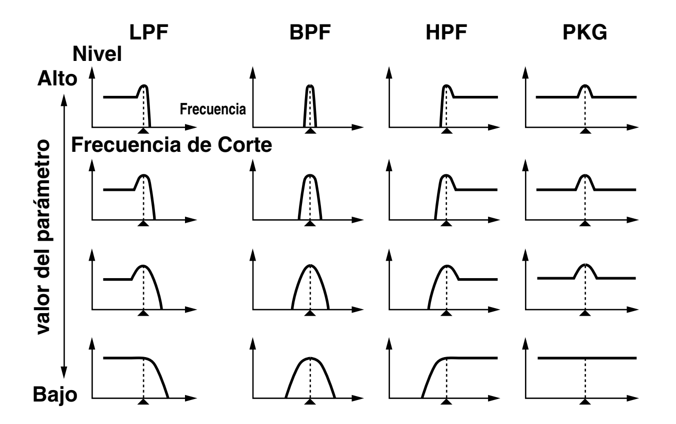
Cuando el Tipo de Filtro es BPF, el ajuste de frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias del Tone que se escucharán. Puede ser útil al crear sonidos distintivos.

Cuando el Tipo de Filtor es HPF, los ajustes más altos de la frecuencia de corte disminuye el nivel de frecuencias bajas del Tone, conservando sus calidades más brillantes.

Cuando el Tipo de Filtro es PKG, el ajuste de la frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias a enfatizar.

Resonance (TVF resonance)0–127

Incrementa el nivel de la frecuencia de corte para añadir un carácter de sintetización clásica popular al sonido. Los ajustes excesivamente altos producen oscilación, haciendo que el sonido se distorsione.



Keyfollow (TVF cutoff keyfollow)-200–+200

Utilice este parámetro si desea que la frecuencia de corte cambie según la tecla que se pulsa. En el Do medio (Do 4), se utiliza el valor de corte original. Los ajustes positivos (+) hacen que la frecuencia de corte se incremente para las notas más altas que el Do medio, y los ajustes negativos (-) hacen que la frecuencia disminuye para las notas más bajas que el Do medio. Los ajustes más altos produce grados de cambio más grandes del ajuste de corte original.

TVF VELOCITY

Ajusta el grado de cambio a la frecuencia de corte original producida en respuesta a las diferencias de velocidad, además de la curva de velocidad de respuesta y el efecto de velocidad en Resonancia.

V-Cutoff (TVF Cutoff Velocity Sensitivity)-63–+63

Ajusta el grado de cambio para el ajuste de corte a aplicar como resultado de cambios en velocidad de reproducción. Con ajustes más altos, existe un grado de cambio más alto entre las notas tocadas suavemente y las tocadas fuertemente. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.

V-Curve (TVF cutoff velocity curve)FIXED/1–7

Selecciona una de las siete curvas que determinan como las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) influencien la frecuencia de corte del Tone. La curva seleccionada aparece gráficamente a la derecha de su valor.

Cuando la V-Curve se ajusta a “FIXED,” la frecuencia de corte permanece sin cambios sin tener en cuenta si las teclas se han pulsado con suavidad o fuertemente.

V-Resonance (TVF resonance velocity sensitivity)-63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte el grado de resonancia. Con ajustes más altos, existe una gran diferencia entre el grado de resonancia entre las notas tocadas con suavidad o fuertemente. Los valores negativos (-) invierten la dirección del cambio.

TVF ENVELOPE

Estos parámetros determinan el grado de filtro envolviendo – cambios en el ajuste de su frecuencia de corte original que pasan – el efecto de velocidad en el en la envolvente TVF, y las características de la misma envolvente TVF.

Depth (TVF envelope depth)-63–+63

Ajusta el grado de filtro envolvente. Los ajustes más altos producen un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten el efecto de la envolvente TVF.

V-Sens (TVF envelope velocity sensitivity)-63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten la profundidad de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, existe una mayor diferencia entre la profundidad de la

envolvente TVF cuando toque con suavidad o fuertemente. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.

V-Curve (TVF envelope velocity curve)FIXED/1–7

Selecciona una de las siete curvas que determinan como la velocidad afectará la profundidad de la envolvente TVF. La curva seleccionada aparece gráficamente a la derecha de su valor. Cuando se ajusta a "FIXED," la profundidad del envolvente TVF permanece sin cambios, sin tener en cuenta si las teclas se han pulsado con suavidad o fuertemente.

Time KF (TVF envelope time keyfollow)-100–+100

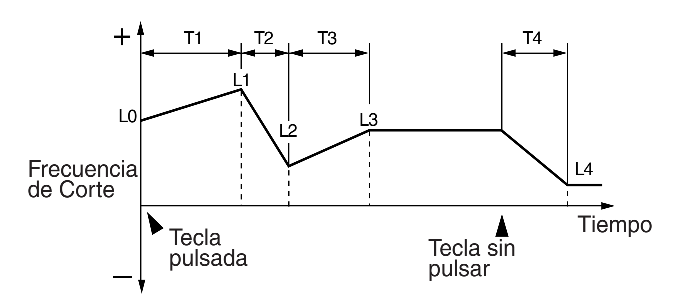
Utilice este parámetro cuando desee que la posición de una nota del teclado afecte los tiempos T2–T4 del envolvente TVF. Los ajustes más altos cambian los tiempos por un grado más alto a medida que se aparta del Do medio (Do 4) – en el Do medio, los ajustes originales T1–T4 son efectivos. Los ajustes positivos (+) hace que los tiempos sean mas cortos a medida que toca por encima del Do medio. Los ajustes negativos (-) hace que los tiempos sean mas largos a medida que toca por encima del Do medio.

VT-1 (TVF envelope time 1 velocity sensitivity)-63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVF. Con los ajustes más altos, el valor T1 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con los ajustes positivos (+), la velocidad más alta reducirá el ajuste T1. Con los ajustes negativos (-), la velocidad más alta incrementará el ajuste T1.

VT-4 (TVF envelope time 4 velocity sensitivity)-63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecte el T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVF. Con los ajustes más altos, el valor T1 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con los ajustes positivos (+) la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T4. Con los ajustes negativos (-) la velocidad más alta del teclado incrementará el ajuste T4.



L0 (TVF envelope level 0)0–127

* **** Ajusta el grado de cambio aplicado al ajuste de la frecuencia de corte cuando se pulsa la primera tecla.*

T1–T4 (TVF envelope time 1–4)0–127

Estos ajustes determinan las veces que cambiará el ajuste de frecuencia de corte desde un nivel de envolvente TVF (L1–L4) al siguiente.

L1–L4 (TVF envelope level 1–4)0–127

Cada valor de nivel de envolvente TVF determina un grado de cambio a aplicar al ajuste de frecuencia de corte.

Cambiar el Volumen (TVA)

El TVA (Amplificador Variante de Tiempo) controla los cambios del volumen al Tone además de su posición estéreo.

TVA

Level (Tone level)0–127

Ajusta el volumen básico del Tone. Este ajuste es útil para el ajuste primario del balance del volumen entre Tones en un Patch.

* *El volumen general del Patch se ajusta mediante el ajuste Patch Level (página PATCH LVL&PAN), aumentando o disminuyendo los ajustes del nivel del Tone de sus Tones individuales mediante el grado seleccionado. (p. 85)*

Pan (Tone Pan)L64–0–63R

Especifica la posición estéreo del Tone. L64 sitúa el Tone al extremo izquierdo, 0 lo sitúa en el centro y 63R lo desplaza al extremo derecho.

* *El panorama general de todo el Patch se ajusta mediante el parámetro Patch Pan (página PATCH LVL&PAN), conmutando los valores del Tone Pan des sus Tones individuales de izquierda a derecha mediante el grado seleccionado. (p. 85)*

V-Sens (TVA level velocity sensitivity)-63–+63

Utiliza este ajuste cuando desee que el tacto del teclado (velocidad) afecte el volumen del Tone. Lo ajusta a un valor positivo para tener los cambios en incrementos del volumen como más fuerte se toquen las teclas; para hacer que el Tone toque más suavemente o más fuerte, ajústelo a un valor negativo.

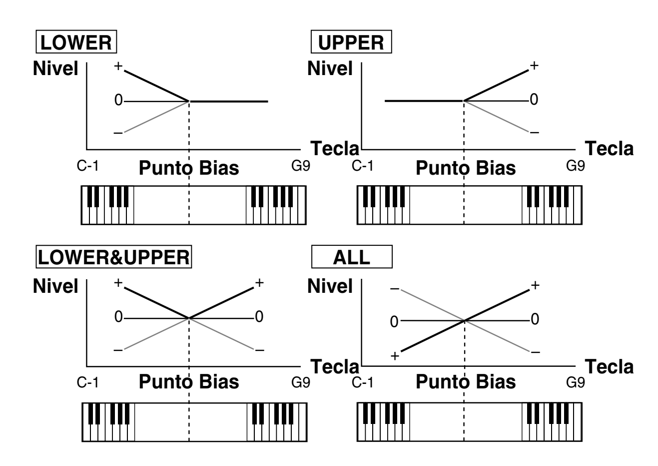
V-Curve (TVA level velocity curve)FIXED/1–7

Este ajuste le permite seleccionar entre siete curvas de velocidad que determinan como afecta la fuerza con la que se toca el teclado el volumen del Tone. La curva seleccionada aparece a la derecha del valor del parámetro.

Cuando se ajusta a "FIXED," el volumen del Tone no resultará afectado por la fuerza con el que se toca el teclado.

BIAS

Utilice el parámetro Bias cuando desee que la posición de las notas en el teclado afecten el nivel TVA.



Bias (TVA bias level)-100–+100

Ajusta el perfil del cambio de volumen que se producirá en la Bias Direction seleccionada. Los ajustes más altos producen cambios más grandes en el volumen del Tone. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.

Point (TVA bias point)C-1 to G9

Selecciona la tecla MIDI en la que el volumen del Tone empezará a cambiar.

Direction (TVA bias direction)

Determina si el volumen de las notas por encima o por debajo del punto Bias – o ambas – cambiarán según su distancia desde el punto Bias.

LOWER: Las notas por debajo del Punto Bias quedarán afectadas.

UPPER: Las notas por encima del Punto Bias quedarán afectadas.

LOWER&UPPER: Las notas que estén por encima y por debajo del Punto Bias quedarán afectadas.

ALL: El volumen de las notas de todo el teclado estarán influenciadas por el perfil del nivel Bias, basado en su distancia desde el punto Bias.

PAN MODULATE (Tone pan modulate)

Utilice estos parámetros para alterar dinamicamente la posición estéreo del Tone según el ajuste mediante TVA Pan.

Keyfollow (Tone pan keyfollow)

Utilice este parámetro cuando desee que la posición del teclado de cada nota afecte su ubicación estéreo. Los ajustes más grandes causan un desplazamiento más grande de la posición de panorama original de la medida que se aleja del Do medio (Do4), si el valor de panorama TVA permanece en efecto. Los ajustes positivos (+) hacen que las notas por encima del Do medio se desplacen a la derecha. Los ajustes negativos(-) los desplaza hacia la izquierda.

Random (Tone random pan depth) 0–63

Utilice este parámetro para activar la panoramización aleatoria, nota a nota. Los valores más altos tienen fluctuaciones más acentuadas en la situación estéreo del Tone.

Alternate (Tone alternate pan depth)

Este ajuste produce una alternación de izquierda a derecha en el panorama cada vez que se pulsa una tecla. Los valores más altos obtienen una amplitud más grande izquierda/derecha. Puede seleccionar la ubicación del estéreo para la primera tecla utilizando este parámetro – su contrario se utilizará para la segunda nota, y así de aquí para allá. Si desea alterar la posición del panorama de dos Tones, defínalos en los ajustes contrarios L y R.

TVA TIME ENV (TVA Time Envelope)

Especifica la forma en la que la velocidad del teclado afectará las veces de la envolvente TVA.

V-T1 (TVA envelope time 1 velocity sensitivity)

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVA. Con los ajustes más altos, el valor T1 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá los ajustes del T1. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado incrementará los ajustes del T1.

V-T4 (TVA envelope time 4 velocity sensitivity)

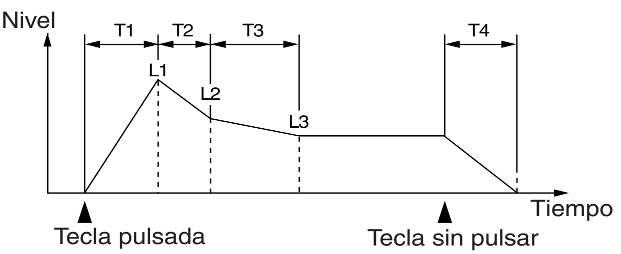
Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVA. Con los ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con ajustes positivos (+) la velocidad más alta del teclado reducirá los ajustes del T4. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado incrementará los ajustes del T4.

Time Keyfollow (TVA envelope time key follow)

Utilice este parámetro cuando desee que la posición de una nota en el teclado afecte los tiempos T2–T4 de la envolvente TVA. Los ajustes más altos cambiarán las veces con un grado superior a medida que se aleja del Do medio (Do 4) – en el Do medio, los ajustes originales T1–T4 están en efecto. Los ajustes positivos (+) hacen que los tiempos disminuyan cuando toca por encima del Do medio. Los ajustes negativos (-) hacen que los tiempos se alarguen cuando toca por encima del Do medio.

TVA ENVELOPE

Estos parámetros ajustan las características de las envolventes TVA, que aplican cambios en el tiempo de los ajustes del Tone.



T1–T4 (TVA envelope time 1–4)

Estos ajustes determinan unas veces que el ajuste de nivel de Tone cambiarán desde un nivel de envolvente TVA al siguiente.

L1–L3 (TVA envelope level 1–3)

Cada valor de nivel envolvente TVA determina un grado de cambio a aplicar al ajuste del nivel de Tone original.

Aplicar Vibrato o Tremolo (LFO)

El LFO (Oscilador de baja frecuencia) puede alterar varios ajustes de Tones de una forma cíclica hacia adelante o hacia atrás. Cada Tone tiene dos LFO, y cada uno de ellos puede aplicar la cantidad deseada de cambio repetitivo de afinación del Tone, frecuencia de corte TVF, nivel TVA y ajustes de panorama TVA. Se puede utilizar como fuente de Control de Matriz (p. 100, p. 140).

Cómo utilizar el LFO

Al aplicar un LFO a los ajustes de afinación de Tone se crea un vibrato, al aplicarlo a su frecuencia de corte TVF se crea un wah-wah, y al aplicarlo a su Nivel TVA crea un tremolo. Cuando se aplica un LFO al panorama TVA del Tone, el sonido se mueva de atrás a adelante y de un lado al otro en el campo estéreo.

Según los ajustes, un LFO también se puede aplicar cíclicamente para intercambiar dos Tones. Por ejemplo, si desea desplazar adelante y atrás los Tones 1 y 2, seleccione los mismos ajustes LFO para ambos, pero defina sus ajustes de profundidad LFO TVA a polaridades opuestas – ajuste uno a un valor +, y otro a un valor -.

LFO1(LFO2) WAVE

Como ambos LFO tienen los mismos parámetros, la siguiente explicación se aplica a ambos.

Form (LFO form)

Selecciona la forma de onda que el LFO debe utilizar.

Offset (LFO offset)

Ajusta la amplitud básica de la forma de onda LFO.

SIN:onda sinusoidal

TRI:onda triangular

SAW-UP:onda dentada

SAW-DW:onda dentada (polaridad negativa)

SQR:onda cuadrada

RND:onda aleatoria

UP: Cuando se permite que el ataque de la salida de la forma de la onda desde el LFO se desarrolle en estilo estándar, la forma de onda continua sin más cambios.

DW: Cuando se permite que la caída de la salida de la forma de onda desde el LFO se desarrolle en estilo estándar, la forma de onda continua sin más cambios.

TRP:onda trapezoidal

S&H:onda de muestra y mantenimiento (el valor LFO se cambia una vez por ciclo)

CHS:onda caótica

* *Al ajustar "UP" o "DW," defina el parámetro de Key Sync a "ON." Si está en "OFF," no tendrá efecto.*

Rate (LFO rate) 0–127/note

Ajusta el grado de modulación básico, o la velocidad, del LFO.

* *La forma de onda caótica no tiene longitud de onda. Cuando se selecciona la forma de onda caótica, el ajuste de la Frecuencia no tiene efecto.*

* *Para más información de los tipos de notas, consulte la Lista de Parámetros. (p. 151)*

Detune (LFO rate detune) 0–127

Este ajuste le permite definir la afinación de la forma de onda LFO. [RB2]

Key Sync (LFO key sync) OFF/ON

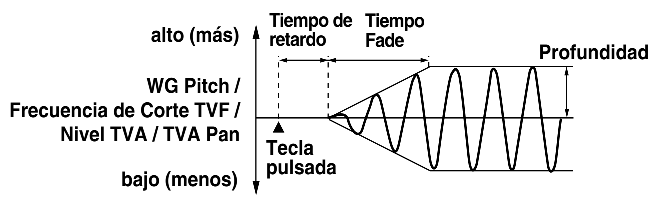
Ajusta si desea que el ciclo LFO empiece en sincronización con la temporización de una tecla pulsando (ON) o si no pulsando (OFF).

LFO1(LFO2) FADE (LFO fade)

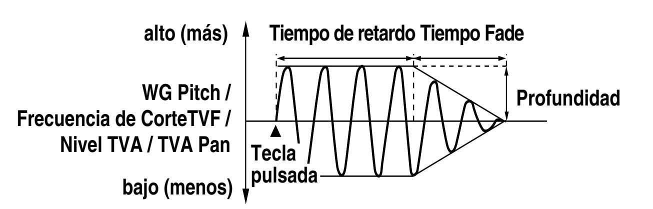
Fade Mode (LFO fade mode)

Ajusta como se aplicará el LFO.

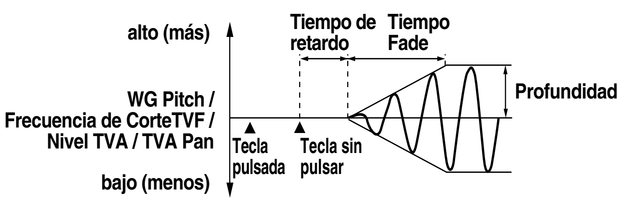
ON-IN: El LFO se fundirá de entrada después que se pulse una tecla.



ON-OUT: El LFO se aplicará inmediatamente cuando se pulsa la tecla, y luego se producirá un fundido de salida.

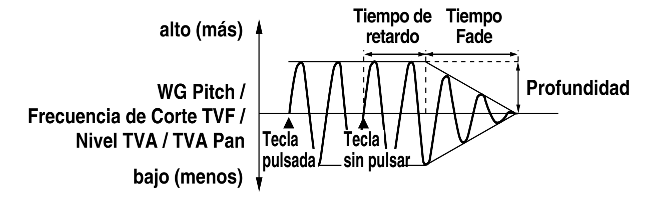


OFF-IN: El LFO se fundirá de entrada cuando se libere la tecla.



OFF-OUT: El LFO se aplicará inmediatamente cuando se

pulse la tecla, y se empezará a producir un fundido de salida cuando se libera la tecla.



Fade Time (LFO fade time)

Ajusta el tiempo en el que el LFO se produce en su efecto total o se funde. (Consulte los diagramas para el Modo Fade.)

LFO1(LFO2) DELAY (LFO delay)

Delay Time (LFO delay time)

Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en el que se pulsa la tecla (o libera) y el momento en el que el LFO empieza a tener efecto. (Consulte los diagramas para el Modo Fade.)

Delay Keyfollow (LFO Delay Keyfollow)

Ajusta el valor para el parámetro de Tiempo de Retardo LFO1/LFO2 según la posición de la tecla, relativa a la tecla C4 (centro C). Para disminuir el tiempo que trascurre antes de que se aplique el efecto LFO (el efecto es continuo) con cada tecla más alta que se pulsa en los registros más altos, seleccione un valor positivo; para incrementar el tiempo transcurrido, seleccione un valor negativo. Los ajustes más altos tendrán un cambio más grande. Si no desea que el tiempo transcurrido aplicado antes del LFO (el efecto es continuo) cambie según la tecla pulsada, ajústelo a “0.”

LFO DEPTH 1:2

Estos parametros ajustan el grado en el que el LFO afecta sus parámetros destino. Se visualizan dos valores que se pueden modular mediante el LFO: el de la izquierda ajusta el grado del LFO1 a aplicar, y el de la derecha ajusta el grado del LFO2.

Pitch (Pitch LFO Depth 1, 2)

Ajusta como el LFO afectará la afinación del Tone.

TVF (TVF LFO Depth 1, 2)

Ajusta como el LFO afectará la frecuencia de corte del Tone TVF.

TVA (TVA LFO Depth 1, 2)

Ajusta como el LFO afectará el nivel TVA del Tone.

Pan (Pan LFO Depth 1, 2)

Ajusta como el LFO afectará el panorama TVA del Tone.

Utilizar los Controladores para Cambiar Cómo se Reproducen los Sonidos (CONTROL)

Los parámetros en este grupo determinan como varios controladores afectarán el Patch y sus Tones.

MODO KEY (Modo Key Assign)

Assign (Modo Key Assign)

Ajusta como se reproducirán las notas del Patch. El ajuste SOLO es efectivo cuando se reproduce un Patch de instrumento en solo como un saxófono o una flauta.

MONO:Sólo sonará un sonido a la vez.

* *Mientras sólo suene una nota, está nota puede que, como es habitual, consista de múltiples Tones.*

POLY: Se pueden reproducir dos notas simultáneamente.

Legato (Legato Switch) OFF/ON

Active este parámetro cuando desee utilizar la función Legato y desactívelo si no lo desea. Legato es una función que sólo se ejecuta cuando el Modo Key Assign es MONO. Cuando el Legato está ON, al pulsar una tecla cuando otra ya esté pulsada cambia la afinación de la nota de la tecla que se está tocando por la de la tecla que se ha pulsado más recientemente mientras continúe sonando. Puede ser efectivo cuando desee simular técnicas de interpretación como hacer golpes y tirar de las cuerdas de una guitarra.

Legato Retrigger OFF/ON

Este ajuste determina si los sonidos se reproducen o no al interpretar un legato. Normalmente dejará este parámetro “ON.” Cuando el Delay Keyfollow está ajustado en OFF, si se pulsa una tecla mientras se mantiene pulsada otra, sólo los ajustes de afinación, que con algunas formas de ondas pueden producir un sonido no natural. Ajústelo a “OFF” al interpretar frases de viento y cuerdas con el sonido del teclado sintonizado mono.

* *Si el conmutador Legato está en “OFF,” este ajuste se ignorará.*

PATCH PORTAMENTO

Portamento es una función que hace que la afinación del Patch suavemente de una nota a la siguiente nota interpretada. Cuando el Modo Key Assign está en MONO, puede ser efectivo para simular técnicas de interpretación como un glissando de violín.

Sw (Portamento switch) ON/OFF

Active este conmutador cuando desee utilizar el Portamento.

Time (Portamento time) 0–127

Ajusta el tiempo en el que una afinación se ligará a la siguiente.

Mode (Portamento mode)

Selecciona la forma en la que el Portamento se aplicará.

NORMAL: Portamento siempre se aplicará.

LEGATO: Portamento se aplicará sólo cuando se interpretan notas legato (por ejemplo, cuando se pulsa una segunda tecla antes de liberar la primera.

Type (Portamento type)

Determina la forma en la que el pitch diferencia entre dos notas afectará el tiempo que se tarda a ligar de una nota a la siguiente.

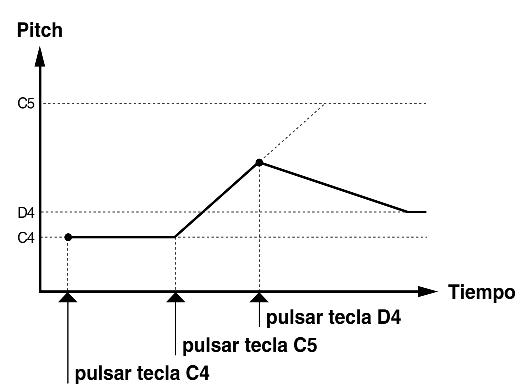
RATE: El tiempo que tarda dependerá de la distancia entre las dos afinaciones.

TIME: El tiempo que tarda será constante, sin tener en cuenta de la distancia de afinación de las notas.

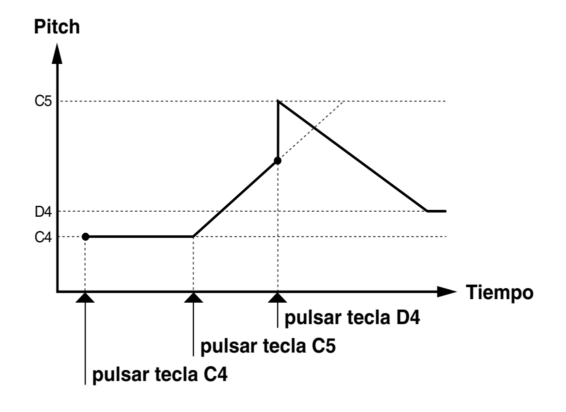
Start (Portamento start)

Portamento empezará de nuevo si pulsa otra tecla durante un movimiento de afinación. Este ajuste especifica como el nuevo portamento empezará.

PITCH: La afinación empezará a cambiar inmediatamente a la nueva afinación de notas cuando se pulsa una tecla.



NOTA: La afinación empezará a cambiar a la afinación de la nueva nota sólo después de que haya llegado a su destino de afinación original.



CTRL Rx MIDI (Tone control receive MIDI)

Estos ajustes determinan cada respuesta del Tone para recibir mensajes MIDI del Pitch Bend, Expresión, Panorama, Hold1, Damper, y Modo Envelope.

Bender (Tone receive bender) OFF/ON

Si desea que el Tone responda a los mensajes Pitch Bend, active este parámetro. Si no, desactívelo.

Expression (Tone receive expression) OFF/ON

Si desea que el Tone responda a los mensajes de Expresión, actívelo. Si no, desactívelo.

Modo Pan (Tone receive pan mode)

CONTINUOUS: Los mensajes de panorama se responderán de inmediato, cambiando instantáneamente la posición estéreo del Tone.

KEY-ON: La ubicación estéreo del Tone sólo cambiará cuando se interprete la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de panorama mientras suena una nota, su ubicación estéreo no cambiará.

Hold-1 (Tone receive hold 1) OFF/ON

Ajústelo a ON si desea que los mensajes respondan a mensajes Hold1 – estos mensajes hacen que el sonido se continúen reproduciendo cuando se pulsa un pedal sustain. Ajústelo a OFF si no desea que el Tone responda a los mensajes Hold1.

Redamper (Tone redamper switch) OFF/ON

Si se recibe un mensaje Hold 1 durante el tiempo entre que se desactiva una nota – cuando libera la tecla – y el tiempo en que la nota desaparece realmente, cualquiera nota que suene se sostendrán se el Redamper está ajustado a ON. Para aventajarse de esta función, también debe activar el ajuste Tone Receive Hold 1.

Modo Envelope (Tone envelope mode) NO-SUSTAIN/SUSTAIN

Cuando se selecciona una forma de onda tipo bucle, continuará sonando normalmente mientras se pulsa una tecla. Si desea que una nota caiga naturalmente incluso cuando se mantiene la tecla pulsada, ajústelo a "NO-SUSTAIN."

* *Si se selecciona una Onda de disparo, nunca se sostendrá incluso si este parámetro está ajustado a "SUSTAIN."*

CONTROL&BENDER (TMT control & Bender)

Ajusta el conmutador de control TMT y el control y el

intervalo bend.

TMT Ctrl Sw (TMT control switch) OFF/ON

Este ajuste determina si el TMT lo controla el Controlador de matriz. Cuando el Control de Velocidad TMT se ajusta a OFF, activar y desactivar es una forma simple de conmutar entre reproducir todos los Tones o controlarlo con el Control de Matriz, convirtiéndolo en una herramienta útil para la audición de Tones.

Bend Range (Pitch bend range) 0–48

Ajusta el grado de cambio de afinación que se producirá cuando mueva la palanca Pitch Bend. El valor de la izquierda del cambio de afinación que se aplicará a la afinación del Patch cuando se mueve la palanca totalmente a la izquierda (o hacia abajo en algunos controladores MIDI). El valor de la derecha especifica el cambio de afinación que se producirá cuando se mueve la palanca totalmente a la derecha (o hacia arriba). El valor de la derecha tiene un intervalo de -48–0 (-4–0 octavas), y el valor de la derecha tiene un intervalo de 0–+48 (0–4 octavas).

MATRIX CTRL SRC (Matrix control source)

Si desea utilizar controladores para controlar un parámetro de Tone específico, puede seleccionar el controlador deseado en esta página. Se pueden asignar cuatro fuentes de control asignados a cada Patch.

Control 1–4 (Matrix control 1–4 source)

Asigna uno de los siguientes controladores para Fuente de Control 1–4. Si desea utilizar un controlador que se aplicará a todos los Patches, o un controlador que no se puede seleccionar directamente aquí, seleccione SYS-CTRL1–4, y luego seleccione la Fuente de Control 1–4 parámetros (página SYS CTRL ASSIGN).

OFF: no se utilizará un controlador

CC01–CC95: Número de Contorolador 1–95 (excepto CC32)

BENDER

AFTERTOUCH

SYS-CTRL1: Control de Sistema 1

SYS-CTRL2: Control de Sistema 2

SYS-CTRL3: Control de Sistema 3

SYS-CTRL4: Control de Sistema 4

VELOCITY

KEYFOLLOW

TEMPO

LFO1

LFO2

PITCH-ENV: Envolvente de afinación

TVF-ENV:TVF-Envolvente

TVA-ENV:TVA-Envolvente

MATRIX CTR1–4 (Matrix control 1–4)

Selecciona los parámetros que controlarán la Fuente de Control de Matriz1–4 y los ajustes Sensibilidad, además de los Tones específicos que desea controlar. Se pueden seleccionar los parámetros para cada controlador y control simultáneamente.
La línea superior de la pantalla muestra la Fuente de Control seleccionada en la página MATRIX CTRL SRC.

DEST1–4 (Destination 1–4)

Dest: Selecciona el parámetro a controlar.

Sns: Ajusta el grado de cambio que se producirá en respuesta a los cambios del controlador. Los valores negativos (-) invierten el cambio. Para frecuencias LFO, los valores negativos (-) reducen el LFO, y los valores positivos (+) la acelerarán.

Tone: Selecciona el Tone en el que se aplican los dos ajustes de parámetros anteriores. “o” significa que el Tone se selecciona para controlar, “_” que no está seleccionado, y “R” que los cambios aplicados se invierten cuando se aplican a este Tone.

Ajustes de Efectos (EFFECTS)

Consulte “Definir los Ajustes de Efectos en el Modo Patch” (p. 21).

Guardar los Patches Creados

Consulte “Guardar Patches” (p. 122).

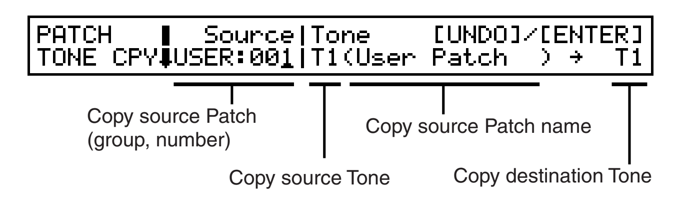
Copiar los Ajustes de Otro Patch (Copia de Tones de Patch)

Se pueden copiar los ajustes de Tone desde un Patch en el Patch seleccionado. Puede ajustar esta función para hacer el proceso de edición del Patch más rápido y fácil.

1. Asegúrese que haya un Patch seleccionado.
2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página UTIL 1.

4. Utilice [◄] / [►] para que “COPY” parpadee, y luego pulse [ENTER].

Aparecerá la página de TONE CPY del Patch.



5. Pulse [◄] / [►] para mover el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.

6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC] para seleccionar el valor deseado.

7. Pulse [ENTER] para ejecutar la Copia – aparecerá un asterisco (“*”) antes del destino de copia de Tone en la pantalla.



8. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

* *Para especificar el Patch seleccionado como fuente de copia, ajuste la fuente a “TEMP.”*

Función Compare

Puede utilizar la función Compare durante la operación de Patch Tone Copy para reproducir el Patch fuente. Para hacerlo, pulse [UNDO] para acceder a la página PATCH COMPARE. Se puede seleccionar un nuevo Patch como fuente también desde la página PATCH COMPARE – sin embargo, no se pueden seleccionar Patches desde el XP-A–F. Después de seleccionar el Patch deseado, vuelva a la página anterior pulsando [UNDO] o [EXIT].



Copy source Patch (group, number, name)

* *La función Compare no se puede utilizar con el Patch Tone Copy si el patch TEMP está seleccionado como Patch fuente de copia.*

* *Tenga en cuenta que cuando la función Compare reproduce un Patch, puede que suene diferente de cuando se reproduce normalmente.*

Patch Name Copy

Puede copiar el nombre de un Patch al Patch actual.



Copy source Patch (group, number, name)

1. Seleccione el Patch que desee copiar.

2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.

3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página UTIL 1.

4. Utilice [◄] / [►] para que “COPY” parpadee, y luego pulse [ENTER].

5. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página PATCH NAME CPY.

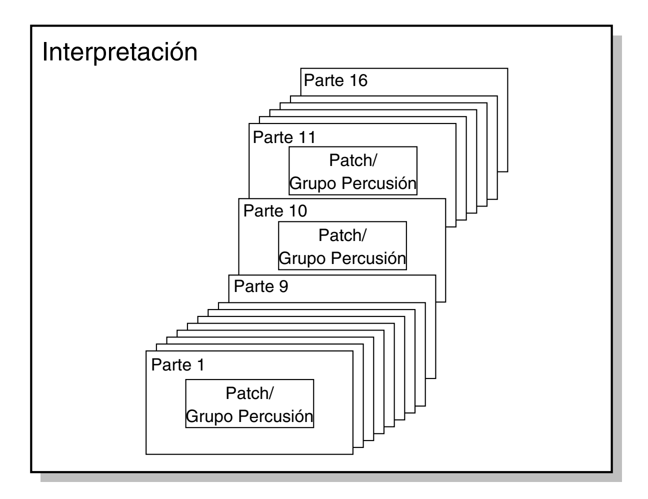
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el Patch fuente deseado.

7. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación de copia.

Capítulo 5 Crear una Interpretación

Crear Interpretaciones

En el modo Performance del XV-3080, es posible tocar y controlar hasta 16 sonidos de instrumentos al mismo tiempo, incluyendo Patches y/o Grupos de Percusión. Igual que un grupo de sonidos, así como en la creación de un efecto, se puede guardar como una "Interpretación." Cada Interpretación se compone de 16 "Partes," cada una de las cuales controla uno de sus sonidos. Debido a que el generador de sonido XV-3080 puede tocar múltiples sonidos al mismo tiempo, se conoce con el nombre de "generador de sonido multitímbrico."



Modos Básicos para Utilizar Interpretaciones

Existen tres modos básicos para utilizar Interpretaciones.

Tocar Múltiples Patches Conjuntamente (Layer)

Consulte "COMIENZO RÁPIDO" (p. 23).

Tocar Patches Separados en Diferentes Zonas del Teclado (Split)

Consulte "COMIENZO RÁPIDO" (p. 27).

Utilizar el XV-3080 como un Generador de Sonido Multitímbrico

En el modo Performance, es posible utilizar el XV-3080 como un generador de sonido multitímbrico de 16 partes. Vamos a intentar seleccionar algunas Partes y sonidos, y a continuación tocar múltiples Partes conjuntamente como una Interpretación.

Los pasos básicos para hacer esto incluyen:

- Seleccionar las Partes a Tocar (p. 102)
- Seleccionar Patches A a las Partes (p. 104)
- ajustar los canales de recepción MIDI de las Partes (p. 106).

Una vez haya completado el ajuste de su Interpretación, intente tocar una secuencia desde el ordenador o secuenciador utilizando los sonidos de Interpretación.

Seleccionar las Partes a Tocar

Active cada Parte que desee utilizar.

1. Seleccione la Interpretación que desee utilizar.
2. Pulse [RX] para que el indicador se ilumine.
3. Utilice PART SELECT [1/9]–[8/16] para conectar cada Parte – de manera que su indicador se ilumine – o desconectar de forma que el indicador se apague.

Para activar o desactivar las Partes 9–16, pulse [1-8/9-16] para que el indicador se ilumine, y a continuación pulse PART SELECT [1/9]–[8/16].

4. Pulse [RX] para que el indicador se apague.

* *Este ajuste está vinculado al ajuste Rx Sw (página PART MIDI).*

* *Si el indicador [RX] se ilumina cuando una Parte activa recibe un mensaje MIDI, el indicador de la Parte parpadeará.*

Establecer Ajustes para una Interpretación Completa (COMMON)

PERFORM NAME (Nombre de Interpretación)

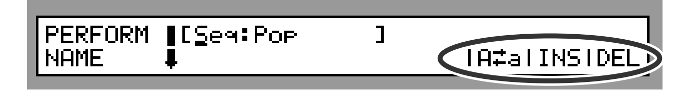
Es posible poner un nombre a la Interpretación de hasta 12 caracteres de largo.

Utilice [◄]/[►] para desplazar el cursor, y a continuación gire el mando [VALUE] o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el carácter deseado.

Caracteres/símbolos disponibles:

espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ? |

Pulse [SHIFT] para visualizar el cuadro siguiente en el ángulo derecho inferior de la pantalla.

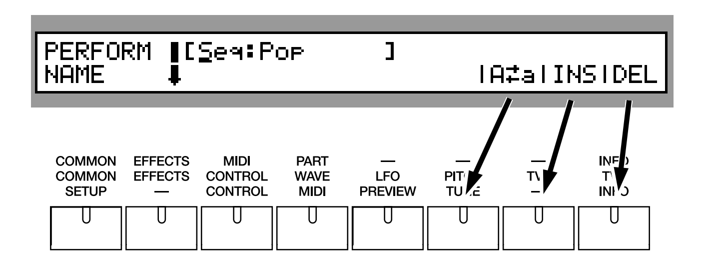


A ⇄ a: Cambia de los caracteres en mayúscula a los caracteres en minúscula.

INS: Inserta un espacio en la posición del cursor y desplaza el texto restante hacia la derecha a través de la posición de un carácter.

DEL: Borra el carácter del cursor y cambia el texto restante un carácter hacia la izquierda.

Pulse cada uno de estos botones para ejecutar su función correspondiente (consulte la figura).



PERFORM MFX CH

MFX Control Channel 1–16/OFF

Ajusta el canal que controlará el Multi efectos asignado a la Interpretación.

Ajustes para Cada Parte

Los parámetros que se pueden ajustar para cada Parte en la Interpretación actual se asignan a los botones de selección de función como se describe a continuación.

[COMMON]

Ajustar el Intervalo de Teclado (p. 104)

[EFFECTS]

Ajustes de Efectos (p. 26)

[MIDI]

Establecer Ajustes MIDI de una Parte (MIDI) (p. 106)

[PART]

Seleccionar un Patch de una Parte o un Grupo de Percusión (p. 104)

Especificar el Volumen/Panorama/Número de Notas (p. 104)

Editar Ataque de Sonidos y Tiempo de desvanecimiento (p. 105)

Cambiar la Afinación (p. 106)

Cambiar el modo en que sonará una Parte (p. 106)

[INFO]

Confirmar la Información MIDI para Cada Parte (p. 107)

Cómo Ajustar los Parámetros de Interpretación:

1. Seleccione la Interpretación deseada.
2. Pulse el botón de selección de función para el tipo de parámetro para ajustar.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página que contiene el parámetro que desee ajustar.
4. Pulse PART SELECT [1/9]–[8/16] para seleccionar la Parte que desee configurar.

Para seleccionar una Parte 9–16, pulse [1-8/9-16] de manera que su indicador se ilumine, y pulse PART SELECT [1/9]–[8/16].

5. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor al parámetro que desee ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
7. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

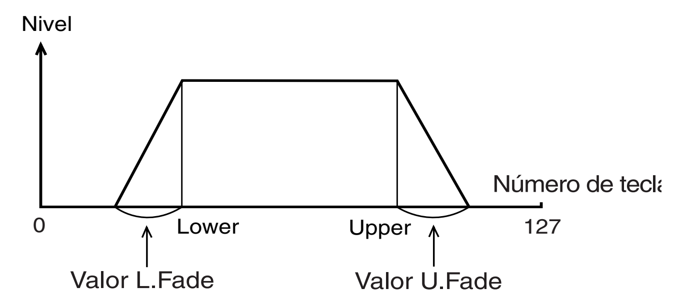
Ajustar el Intervalo de Teclado ([COMMON]-[PART KEY RANG])

Es posible ajustar cada intervalo de teclado de la Parte (Intervalo de Tecla), la zona en el teclado que provocará que se reproduzca la Parte. Ajustar los Intervalos de Teclas de la Parte cuando desee dividir el teclado en zonas con un Patch diferente en cada área – se conoce con el nombre de "split."

PART KEY RANG (Part key range)

L.Fade (TMT keyboard fade width lower)0–127

Determina que le pasará al nivel de Parte cuando se reproduzca una nota que es más grave que su intervalo de teclado especificado. Los ajustes más altos derivan en un cambio en el volumen más gradual. Si no desea que suene la Parte cuando se reproduce una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.



Lower (TMT keyboard range lower)C -1–G9

Especifica la nota más grave que provocará que la Parte reproduzca su sonido.

Upper (TMT keyboard range upper)C -1–G9

Especifica la nota más aguda que provocará que la Parte reproduzca su sonido.

* *No es posible ajustar Lower a un valor mayor que el valor Upper, o Upper a un valor menor que el valor Lower. Si intenta hacerlo, los dos valores cambiarán conjuntamente.*

U.Fade (TMT keyboard fade width upper)0–127

Determina qué le pasará al nivel de Parte cuando se reproduzca una nota más aguda que el intervalo de teclado especificado. Los ajustes más altos derivan en un cambio en el volumen más gradual. Si no desea que suene la Parte cuando se reproduce una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.

Seleccionar un Patch de Parte o Grupo de Percusión ([PART]-[PART PATCH])

Es posible seleccionar el Patch o Grupo de Percusión que se asignará a cada Parte.

PART PATCH

Type (Part Type) PAT/RHY

Selecciona el Patch (PAT) o Grupo de Percusión (RHY) que reproducirá la Parte.

Group (Part group)

Selecciona el grupo al cual pertenece el Patch o Grupo de Percusión deseados.

* *También puede utilizar la función Patch Finder. (p. 16)*

* *También puede seleccionar desde la LISTA DE FAVORITOS. (p. 121)*

* *No es posible seleccionar XP-A–H a menos que inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente. (Comienzo Rápido p. 2)*

* *No es posible seleccionar CARD a menos que inserte una tarjeta SmartMedia en la ranura CARD del XV-3080. (p. 125)*

Number

Selecciona el Patch deseado o el Grupo de Percusión por su número.

* *También puede utilizar la función Patch Finder. (p. 16)*

* *También puede seleccionar desde la LISTA DE FAVORITOS. (p. 121)*

Especificar el Volumen/ Panorama/Número de Notas ([PART]-[PART SETTING])

Es posible determinar ajustes para el volumen de la Parte, panoramización, y el número de notas que se pueden reproducir simultáneamente.

PART SETTING

Level (Part Level)

Ajusta el volumen de la Parte. El propósito principal de este ajuste es ajustar el balance del volumen entre Partes.

Pan (Part Pan)

Especifica la posición estéreo del sonido de Parte. L64 desplaza el sonido totalmente a la izquierda, 0 se centra y 63R lo desplaza al máximo a la derecha.

Voice Reserve

Este ajuste especifica el número de voces que se reservarán para cada Parte cuando se reproducen más de 128 voces simultáneamente.

* *No es posible que los ajustes de todas las Partes asciendan a una cantidad mayor que 128. El número restante de voces disponibles se visualizarán a la izquierda de este valor (Rest=). Preste atención a esta lectura cuando ajuste el parámetro Voice Reserve.*

Calcular el Número de Voces Siendo Utilizadas

El número de notas que el XV-3080 puede reproducir simultáneamente depende del número de Tones en los Patches que esté utilizando y el número de teclas que están siendo pulsadas. Por ejemplo, si reproduce una nota utilizando un Patch que sólo consiste de un Tone, utilizará hasta una voz de polifonía. Los tonos del XV-3080 pueden utilizar dos Ondas, y cuando los Patches se componen de estos tonos, éste dobla los dos sonidos. Si pulsa dos teclas, y el Patch para cada tecla pulsada utiliza cuatro tonos cada uno de los cuales tiene dos Ondas, utilizará un total de dieciséis voces.

Este número se obtiene representando (el número de tonos con una Onda + el número de tonos con dos Ondas x 2) x el número de teclas pulsadas.

El XV-3080 es capaz de reproducir hasta 128 Tones simultáneamente. Si está utilizando el XV-3080 multitímbricamente, acuérdese, y defina los ajustes de Voice Reserve de manera que cada Parte garantice por lo menos el número mínimo de voces que requiere.

Editar el Ataque de Sonidos y el Tiempo de Desvanecimiento ([PART]-[PART MODIFY])

Es posible determinar cómo una Parte reproducirá un sonido modificando la frecuencia de corte programada del sonido, Resonancia, Velocity Sens, y los ajustes de tiempo de desvanecimiento y ataque de la Envolvente TVF y TVA.

PART MODIFY

Cut (Part cutoff offset)-63–0–+63

Aumenta o disminuye los ajustes de frecuencia de corte TVF para cada uno de los Tones en el sonido de Parte.

Res (Part resonance offset)-63–0–+63

Aumenta o disminuye los ajustes de Resonancia TVF para cada uno de los Tones en el sonido de Parte.

Atk (Part attack time offset)

Aumenta o disminuye los ajustes (T1) de tiempo de ataque TVF/TVA para cada uno de los Tones en el sonido de Parte.

* *Los Patches también contienen un ajuste Atk time offset. El valor del tiempo de ataque de la Envolvente TVF/TVA final es por tanto la suma del ajuste TVF/TVA ENVELOPE T1 del Tone, del Atk time offset del Patch, y el Atk time offset de la Parte. Si el Atk time offset del Patch está ajustado a 127, no habrá cambio producido por ajustar el Atk time offset de la Parte a un valor positivo.*

Rel (Part release time offset)

Aumenta o disminuye los ajustes (T4) de tiempo de desvanecimiento TVF/TVA para cada uno de los Tones en el sonido de Parte.

* *Los Patches también contienen un ajuste Rel time offset. El valor del tiempo de desvanecimiento de la Envolvente TVF/TVA final es por tanto la suma del ajuste TVF/TVA ENVELOPE T4 del Tone, el Rel time offset del Patch, y el Rel time offset de la Parte. Si el Rel time offset del Patch ya está ajustado a 127, no habrá cambio producido por ajustar el Rel time offset de la Parte a un valor positivo.*

Velocity Sens (Part velocity sensitivity offset)

Aumenta o disminuye los ajustes VELOCITY V-Cutoff y el TVA V-Sens para cada uno de los Tones en el sonido de la Parte.

* *Los Patches también contienen un ajuste de desplazamiento del Velocity Sens.*

Los valores TVF V-Cutoff y TVA V-Sens del último Tone son por lo tanto la suma de los ajustes TVF V-Cutoff y TVA V-Sens del Tone, el Velocity Sens offset del Patch y el Velocity Sens offset de la Parte. Si el Velocity Sens offset del Patch ya está ajustado a 127, no habrá cambio producido por ajustar el Velocity Sens Offset de la Parte a un valor positivo.

Cambiar la Afinación ([PART]-[PART PITCH])

Es posible ajustar la afinación y el intervalo bend que utilizará cada Parte al interpretar su sonido.

PART PITCH

Octave (Octave shift) -3–0–+3

Produce una afinación del sonido de Parte más grave o más aguda en unidades de una octava (+/-3 octavas).

Coarse (Coarse tune) -48–+48

Produce una afinación del sonido de Parte más grave o más aguda en intervalos de semitonos por encima de una gama de +/-4 octavas.

Fine (Fine tune) -50–+50

Produce una afinación del sonido de Parte más grave o más agudo en intervalos de 1-ciento (1/100 de un semitono) por encima de una gama de un medio semitono más grave o más agudo.

BendRng (Pitch bend range) 0–24/PATCH

Especifica el total de cambio de afinación que se producirá si mueve la Palanca Pitch Bend. No tiene en cuenta los ajustes de pitch-bend del sonido.

El total del cambio descendente o ascendente de la afinación que se produce si mueve la palanca es el mismo para ambas direcciones, izquierda y derecha (o hacia abajo y hacia arriba en algunos controladores MIDI).

Si selecciona un PATCH, los ajustes del intervalo bend para el Patch asignado tendrán efecto.

Cambiar el modo en que sonará una Parte ([PART]-[PART MONO/POL])

Es posible ajustar el MONO/POLY, Legato y Portament que utilizará cada Parte al interpretar su sonido.

Mno/Pol (Part Mono/Poly)

Ajusta cómo se reproducirán las notas del Patch. El ajuste SOLO es efectivo cuando se reproduce un Patch de instrumento en solo como un saxófono o una flauta.

MONO:Sólo sonará una nota a la vez.

* *Mientras sólo suene una nota individual, esta nota puede, como es habitual, constar de múltiples Tones.*

POLY: Se pueden reproducir dos o más notas simultáneamente.

Legato (Legato Switch) OFF/ON/PATCH

Active este parámetro cuando desee utilizar la función Legato y desactívelo si no lo desea. Legato es una función que sólo se ejecuta si el Modo Key Assign es MONO. Cuando el Legato está ON, al pulsar sólo una tecla cuando otra ya esté pulsada cambia la afinación de la nota de la tecla que se está tocando por la de la tecla que se ha pulsado más recientemente. Puede ser efectivo cuando desee simular técnicas de interpretación como hacer golpes y tirar de las cuerdas de una guitarra.

Si selecciona un PATCH, los ajustes para el Patch asignado tendrán efecto.

Porta Sw:Time (Portament Switch:Time)

Especifica si el efecto portament será aplicado (ON) o no (OFF).

Y si utiliza portament, éste especifica el tiempo por encima del cual la afinación cambiará. Los ajustes más altos provocarán que la afinación cambie a la siguiente nota para tardar más.

Qué es Portament?

Portamento es un efecto que cambia la afinación suavemente desde la primera tecla reproducida a la siguiente tecla. Cuando Key Assign es SOLO, aplicando portamento producirá un efecto similar a la técnica de interpretación slide de un violinista. También puede aplicar Portamento si Key Assign es polifónico (POLY).

Establecer Ajustes MIDI de una Parte (MIDI)

PART MIDI

Channel (MIDI channel) 1–16

Ajusta el canal MIDI al que la Parte responderá.

Rx Sw (Receive switch) OFF/ON

Activa (ON) o desactiva (OFF) la respuesta de la Parte para recibir mensajes MIDI.

Mute Sw (Mute switch) OFF/ON

Silencia, o “enmudece,” la Parte si está ajustado a ON.

* *Aunque el sonido de la Parte esté enmudecido, la Parte aún recibe mensajes MIDI. De esta manera, incluso si el sonido de Parte está activado o desactivado durante la reproducción de una canción, la Parte continúa manteniendo la última información MIDI recibida.*

CH RxSWITCH (CH receive switch)

Bank Select (Receive bank select switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes de Selección de Banco MIDI (ON) o no (OFF).

Program Change (Program change switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes de Cambio de Programa MIDI (ON) o no (OFF).

Vol (Receive volume switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes de Volumen MIDI (ON) o no (OFF).

Pan (Receive pan switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes de Panoramización MIDI (ON) o no (OFF).

Exp (Receive expression switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes de Expresión MIDI (ON) o no (OFF).

Hld (Receive hold 1 switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes Hold 1 MIDI (ON) o no (OFF).

Bnd (Receive bender switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes Bender MIDI (ON) o no (OFF).

Mod (Receive modulation switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes Modulation MIDI (ON) o no (OFF).

Caf (Receive channel aftertouch switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes Aftertouch MIDI (ON) o no (OFF).

Paf (Receive polyphonic aftertouch switch)

Ajusta si la Parte responderá para recibir mensajes Aftertouch Polifónicos MIDI (ON) o no (OFF).

CH VELO CRV (CH velocity curve)

Velocity Curve OFF/1/2/3/4

Para cada Parte, es posible seleccionar de entre cuatro curvas de velocidad para encontrar la que coincida mejor con el tacto del teclado MIDI conectado al XV-3080. Ajústelo a "OFF" si está utilizando la curva de velocidad propia del teclado MIDI.

Phase Lock OFF/ON

Este ajuste activa (ON) o desactiva (OFF) la sincronización de la temporización de las Partes que comparten un canal MIDI común.

* *Cuando los sonidos de las Partes están superpuestos unos encima de otros como resultado de compartir un canal MIDI, puede haber una discrepancia en su temporización. La función Phase Lock puede sincronizar los sonidos de manera que empiecen meticulosamente al mismo tiempo. Sin embargo, ya que esto retarda los sonidos ligeramente para alinearlos, desactive esta función cuando no sea necesaria.*

Confirmar la Información MIDI para Cada Parte (INFO)

En esta pantalla puede comprobar el estado de recepción de diferentes tipos de mensajes MIDI para cada Parte. Esta es una manera adecuada de comprobar que el generador de sonido está respondiendo correctamente a los mensajes desde el teclado o controladores externos MIDI.

Para elementos diferentes a la Voz, puede modificar los valores. Si lo hace, se transmitirá un mensaje MIDI, y se puede grabar en el secuenciador, etc.

Mod (Modulation Information)

Breath (Breath Information)

Foot (Foot Information)

Vol (Volume Information)

Pan (Pan Information)

Exp (Expression Information)

Hold (Hold 1 Information)

Bend (Pitch Bend Information)

Aftertouch (Aftertouch Information)

Sys1(System Control 1 Information)

Sys2(System Control 2 Information)

Voices (Voice Information)

Ajustes de Efectos

Consulte “Adjusting Effect Settings in Performance mode” (p. 26).

Guardar Interpretaciones Creadas

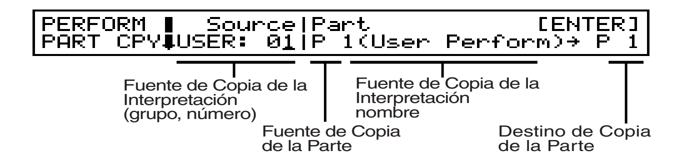
Consulte “Saving Performances” (p. 122).

Copiar los Ajustes de Otra Parte (Performance Part Copy)

Se pueden copiar ajustes de Partes desde cualquier Interpretación a la Parte seleccionada actualmente. Esto puede ahorrarle tiempo cuando ajuste Partes.

1. Asegúrese que haya una Parte seleccionada.
2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página UTIL 1.
4. Utilice [◄] / [►] para que “COPY” parpadee, y luego pulse [ENTER].

Aparecerá la página de PERFORM PART CPY.



5. Pulse [◄] / [►] para mover el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.
7. Pulse [ENTER] para ejecutar la Copia – aparecerá un asterisco (“*”) antes del destino de copia de Tone en la pantalla.



8. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM PLAY.

* *Para especificar la Parte seleccionada como fuente de copia, ajuste Source a TEMP.*

Performance Name Copy

Puede copiar el nombre de una Interpretación a la Interpretación actual.

PERFORM ↑Number [ENTER]
NAME CPY↓USER: 01(User Perform)

Fuente de copia de la Interpretación (grupo, número, nombre)

1. Seleccione la Interpretación el nombre de la cual desee copiar.
2. Pulse [UTILITY] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [u] / [d] para seleccionar la página UTIL 1.
4. Utilice [l] / [r] para que “COPY” parpadee, y luego pulse [ENTER].
5. Pulse [u] / [d] para seleccionar la página PATCH NAME CPY.
6. Gire el dial VALUE, o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar la Interpretación fuente de copia.
7. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación de Copia.

Editar un Patch o Grupo de Percusión en el Modo Performance

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM].

2. Pulse [PATCH] si desea editar un Patch, o [RHYTHM] para editar un Grupo de Percusión, iluminando el indicador correspondiente.

3. Pulse el botón de selección de función para el parámetro que desea ajustar.

4. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página que contenga el parámetro que desea ajustar.

5. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor al parámetro.

6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC], para seleccionar el valor deseado.

7. Repita los Pasos 3 al 6 para editar.

8. Pulse [PERFORM] para volver a la página PERFORM PLAY.

Función Palette

Al editar una Parte, puede visualizar simultáneamente los ajustes para las ocho Partes pulsando [PALETTE].

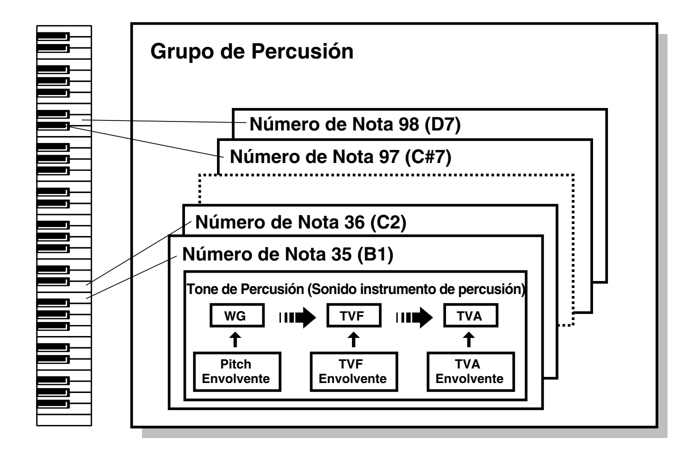
1. Al editar una Parte, pulse [PALETTE] para que su indicador se ilumine.

2. Pulse un botón PART SELECT [1/9]–[8/16], [◄] / [►] para seleccionar el Tone que desea modificar.

Capítulo 6 Crear un Grupo de Percusión

Cómo se Organizan los Grupos de Percusión

Un Grupo de Percusión es un conjunto de Sonidos de Percusión, representando, cada uno un instrumento de percusión reproducido en una sola tecla. Un instrumento consiste de los cuatro elementos siguientes.



WG (Wave Generator)

Especifica la forma de onda PCM (o "onda") que forma la base del Sonido de Percusión – se pueden asignar cuatro formas de onda a cada Sonido de Percusión. También puede determinar cómo cambiará la afinación del Sonido de Percusión.

El XV-3080 dispone de 1083 formas de ondas diferentes. (Consulte la Lista de Formas de Ondas p. 168.)

Todos los Grupos de Percusión integrados en el XV-3080 están formados de Sonidos de percusión basados en estas formas de onda.

TVF (Time Variant Filter)

Ajusta cómo cambiará la frecuencia característica del Sonido de Percusión.

TVA (Time Variant Amplifier)

Ajusta cómo cambiará el volumen y la posición estéreo.

Envelope

Una envolvente aplica cambios al Sonido de Percusión con el paso del tiempo. Existen envolventes separadas por afinación, TVF (filtro) y TVA (volumen). Por ejemplo, utilizaría la Envolvente TVA para modificar la forma en la que el Sonido de Percusión ataca y cae.

Utilizar el MIDI para Seleccionar un Instrumento de Percusión para Editar

Puede ajustar si podrá seleccionar los instrumentos de percusión para editar sólo operando los controles del panel frontal del XV-3080 o también pulsando teclas en un teclado MIDI conectado.

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse [SETUP] para que su indicador se ilumine.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página de ajustes de Rhythm Edit Key.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC], para seleccionar el valor deseado.

PANEL: Se pueden seleccionar sonidos de un instrumento de Percusión sólo utilizando los botones [E]–[H] del XV-3080.

PANEL&MIDI: Se pueden seleccionar sonidos de un instrumento de Percusión sólo utilizando los botones [E]–[H] del XV-3080 y pulsando una tecla conectada al teclado MIDI.

5. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

MEMO

Si desea seleccionar instrumentos de percusión utilizando los botones [E]–[H] del XV-3080 mientras reproduce el sonido en un teclado MIDI, seleccione "PANEL."

Ajustes Comunes en Todo el Grupo de Percusión

Procedimiento de Ajuste:

1. Seleccione el Grupo de percusión que desea editar.
2. Pulse el botón de selección de la función [COMMON].
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página que contiene el parámetro que desea ajustar.
4. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor al parámetro.
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el valor deseado.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

RHYTHM NAME

Puede dar nombre a un Grupo de Percusión utilizando hasta 12 caracteres alfanuméricos.

Utilice [◄]/[►] para mover el cursor, y luego gire el mando [VALUE] o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el carácter deseado.

Caracteres/símbolos Disponibles:

espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ? |

Pulse [SHIFT] para visualizar lo siguiente en la parte derecha inferior de la pantalla.

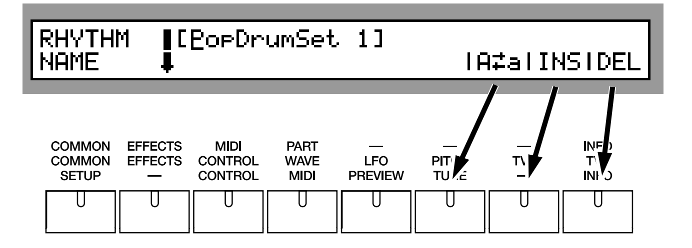


A ⇄ a: Conmuta entre caracteres en mayúsculas y minúsculas.

INS: Inserta un espacio en la posición del cursor y desplaza el texto restante una posición hacia la derecha.

DEL: Borra el carácter de la posición del cursor y desplaza el texto restante una posición hacia la izquierda.

Pulse cada uno de estos botones para ejecutar la función correspondiente (consulte la figura).



RHYTHM COMMON

Level (Rhythm level) 0–127

Ajusta el volumen general del Grupo de Percusión.

* *Para ajustar el volumen de cada Grupo de Percusión, utilice el Tone Level (TVA p. ???).*

Asignación de Salida (Rhythm output assign)

Asigna el destino de salida del Grupo de Percusión.

MFX: Se envía el Grupo de Percusión en Multi Efectos.

OUTPUT A–C: El Grupo de Percusión se envía al par de OUTPUT seleccionados, A–C.

INDIV 1–6: El Grupo de Percusión se envía al jack de salida INDIVIDUAL seleccionado, 1–6.

TONE: Cada Sonido de Percusión en un Grupo de Percusión se envía a su destino de salida programado.

RHYTHM TEMPO

Clock Source (Rhythm clock source)

El ciclo LFO, cambios M-FX, frase bucle (tiempo de pausa), y tiempo de Retardo de Tone se pueden sincronizar a un reloj, o tempo. El ajuste de la Fuente del reloj selecciona la referencia de temporización a utilizar por el Grupo de Percusión.

PATCH: Se utilizará el Tempo del Grupo de Percusión.

SYSTEM: Se utilizará el Tempo del Sistema global o mensajes de reloj recibidos desde un secuenciador externo.

Tempo (Rhythm Tempo)

Cuando la Fuente del reloj se ajusta a "RHYTHM," este ajuste establece el tempo del Patch.

* *Los mensajes de reloj para el Tempo de Percusión no se transmiten desde el jack MIDI OUT.*

Ajustar los Tones de Percusión Individuales

Los parámetros que se pueden ajustar para cada Tone de Percusión se asignan a los botones de selección de función de la siguiente forma.

[CONTROL]

Otros Ajustes (p. 118)

[WAVE]

Modificar una forma de onda y panorama de Tone de (p. 113)

[PITCH]

Modificar la afinación del Tone de Percusión (p. 115)

[TVF]

Modificar el Brillo de un Sonido con un Filtro (p. 116)

[TVA]

Cambiar el Volumen (p. 117)

Procedimiento de Edición:

1. Seleccione el Grupo de Percusión que desee ajustar.
2. Pulse el botón de selección de función para el parámetro que desea ajustar.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página que contiene el parámetro que desee ajustar.
4. Utilice [E]–[H] para seleccionar el sonido de instrumento de percusión que desee editar según la tecla que lo reproduce.

[E]: Selecciona la tecla una octava más baja que la tecla seleccionada actualmente.

[F]; Selecciona la tecla un semitono más bajo que la tecla seleccionada actualmente.

[G]: Selecciona la tecla un semitono más alto que la tecla seleccionada actualmente.

[H]: Selecciona la tecla una octava más alta que la tecla seleccionada actualmente.

* *También puede pulsar una tecla en un teclado MIDI conectado para seleccionar el sonido del instrumento de percusión (tecla). (p. 110)*

5. Utilice [◀]/[▶] para mover el cursor al parámetro que desea ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC], para seleccionar el valor deseado.
7. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

Función Palette

Cuando edita un Tone de Percusión, puede visualizar simultáneamente los ajustes para sus cuatro Tones pulsando [PALETTE].

1. Al editar un Tone, pulse [PALETTE] para que su indicador se ilumine.

Aparecerá la página Palette.



2. Pulse [◀] / [▶] para elegir el Tone que desee modificar.
3. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para aumentar o disminuir el valor actual del parámetro actual al ajuste deseado.

* *Si comete un error al seleccionar el valor del parámetro, o si no le gustan los cambios que ha realizado, pulse [UNDO] para restaurar el parámetro a su valor original.*

4. Si desea editar otros parámetros, pulse [▲] / [▼] para seleccionar el parámetro deseado.
5. Repita los Pasos 2–4 para ajustar el valor del parámetro.
6. Para salir de la página Palette, pulse [PALETTE] para desactivar su indicador.
7. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

Seleccionar Formas de Ondas de Tone de Percusión

Como el XV-3080 está diseñado para crear sonidos completamente reales, el proceso de edición depende en gran parte de las formas de ondas PCM en las que se basan los Tones. Por eso, si intenta crear un sonido completamente diferente de la(s) forma(s) de onda con la que trabaja, puede que el resultado deseado sea difícil o imposible de conseguir.

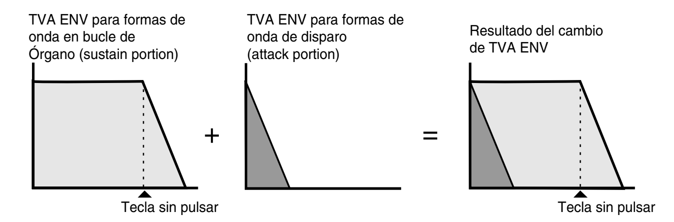
Las formas de onda internas del XV-3080 forman parte de los siguientes dos grupos.

Disparo: Estas formas de ondas contienen sonidos que tienen una caída corta. Una forma de onda de disparo graba el aumento inicial y la caída de su sonido. Algunas de las formas de onda del XV-3080 son sonidos completos en si mismos, como los sonidos de los instrumentos de percusión. El XV-3080 también contiene muchas otras formas de ondas que son elementos de otro sonidos. Estos incluyen componentes de ataque, como sonidos de macillo de piano y de trastes de guitarra.

Bucle: Estas formas de onda incluyen sonidos con largas caídas además de sonidos sostenidos. Con formas de ondas en bucle, la

última parte del sonido se reproduce y se vuelve a reproducir mientras la nota se mantiene pulsada, permitiendo que la memoria de la onda se utilice más eficazmente. Las formas de onda en bucle del XV-3080 también incluyen componentes de otros sonidos, como las vibraciones resonantes de cuerdas de piano y los sonidos huecos de los instrumentos de metal.

Los siguientes diagramas muestran un ejemplo de un sonido – un órgano eléctrico – que combina formas de ondas de disparo y en bucle.

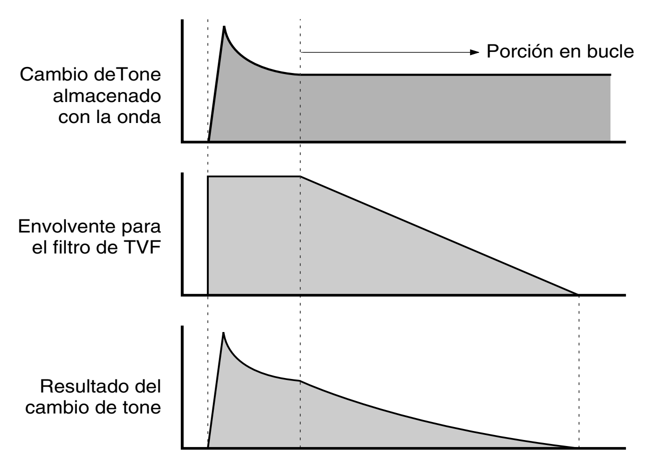


Notas para Editar Formas de Onda de Disparo

No puede dar a una forma de onda de un disparo una caída más larga – o convertirla en un sonido sostenido – utilizando una envolvente. Si tuviera que programar esta envolvente, estaría intentando dar forma a una parte de sonido que simplemente no existe, y la envolvente no tendría efecto.

Notas para Editar Formas de Onda en Bucle

Con muchos instrumentos acústicos como un piano o un saxófono, se producen cambios de timbres extremos durante los primeros momentos para cada nota. Este ataque inicial es lo que define la mayor parte del carácter del instrumento. El XV-3080 proporciona una variedad de formas de onda que contienen ataques de instrumentos acústicos realistas. Para obtener el máximo realismo al utilizar estas formas de onda, es mejor dejar el filtro completamente abierto durante el ataque para que se escuchen estos cambios de timbre importantes. Si utiliza una envolvente para modificar la porción de ataque, puede que no consiga el resultado esperado. Utilice la envolvente para realizar los cambios deseados en la porción de caída del sonido.



Si intenta que un ataque de forma de onda sea más brillante bajando el contenido de alta frecuencia de su caída utilizando el filtro TVF, considere el carácter original tímbrico de la forma de onda. Si hace que una parte del sonido sea más brillante que la forma de onda original, primero debería generar nuevos armónicos más altos que no aparezcan en la forma de ondas original utilizando los parámetros Color y Depth (página FXM) antes de filtrar. Eso le ayudará a conseguir el resultado deseado. Para hacer que toda una forma de onda sea más brillante, intente aplicar efectos como un enhancer y ecualizador antes de modificar el parámetro TVF (RHYTHM/TVF).

Modificar la Forma de Onda de un Tone de Percusión y Panoramización (WAVE)

TONE NAME

Puede dar nombre a un Tone de Percusión utilizando hasta 12 caracteres alfanuméricos.

Utilice [◄]/[►] para mover el cursor, y luego gire el mando [VALUE] o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el carácter deseado.

Caracteres/símbolos disponibles:

espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ? |

Pulse [SHIFT] para visualizar lo siguiente en la parte derecha inferior de la pantalla.

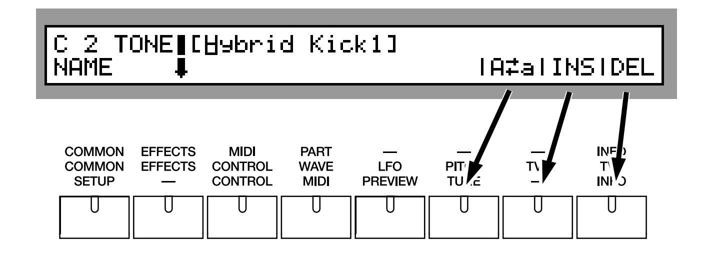


A ⇄ a: Conmuta entre caracteres en mayúsculas y en minúsculas.

INS: Inserte un espacio en la ubicación del cursor y desplaza el texto restante un carácter hacia la derecha.

DEL: Borra el carácter en el que se encuentra el cursor y desplaza el texto restante un carácter hacia la izquierda.

Pulse cada uno de los botones para ejecutar su función correspondiente (consulte la figura).



WMT WAVE

Con el XV-3080, se pueden asignar hasta cuatro ondas estéreo a un sólo Tone de Percusión. Puede seleccionar la

forma en la que suenan los tones según la fuerza con la que se tocan las teclas, así le permite crear Tones de Percusión que disponen de un gran poder de expresividad. Esta función se denomina **WMT (Wave Mix Table)**.

Group (Wave group)

Selecciona el grupo de forma de onda deseado.

Number (Wave number)

Selecciona la forma de onda deseada mediante su número. Puede elegir una forma de onda separada para los canales de la derecha y de la izquierda del XV-3080.

Aparecerá el nombre de la onda seleccionada a la derecha del parámetro del número de onda.

Gain (Wave gain)

Especifica el gain (o amplitud) de la forma de onda. El valor cambia en pasos de 6 dB (decibelios) – un incremento de 6 dB dobla el gain de la forma de onda. Si intenta utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro a su valor máximo.

Level (Wave level) 0–127

Ajusta el volumen de cada forma de onda del Tone de Percusión para establecer el balance del volumen deseado entre las ondas.

* *El volumen general de cada forma de onda está determinada por el ajuste Tone Level (página TVA) combinado con el ajuste WMT Wave Tone Level. (p. 118)*

Switch (Wave switch)

Especifica si el Tone de Percusión sonará (ON) o no (OFF). para hacer un mejor uso del número de voces disponibles simultáneamente, se deberían desactivar los Tones de Percusión.

Wave Tempo Sync

Determina si la forma de onda está sincronizada (ON) o no (OFF) con el tempo del Patch.

WMT VEL RANG (WMT Velocity Range)

Lower/Upper (Velocity range lower/upper)

Determina lo que le pasará al nivel de la forma de onda cuando se reproduce a una velocidad inferior o superior al intervalo de velocidad especificada. Los ajustes superiores producen un cambio más gradual en el volumen. Si no desea que las notas de fuera del intervalo especificado de velocidad suenen, ajústelo a 0.

L.Fade/U.Fade (Velocity fade width lower/upper)

Determina las velocidades superiores e inferiores en las que las formas de onda sonarán. Esta función es útil cuando desee que se oigan dependiendo de lo fuerte que se toca el Grupo de Percusión.

* *No se puede ajustar el valor más inferior más alto que el valor superior, o el valor superior más bajo que el valor inferior. Si lo intenta, los dos valores cambiarán simultáneamente.*

VELO CONTROL

WMT Velocity Control Switch

Determina si los mensajes de velocidad desde un teclado MIDI o desde un secuenciador se reconocerá (ON), o ignorará (OFF).

Cuando lo ajusta a RANDOM, los Tones constituyentes del Patch sonarán aleatoriamente, sin tener en cuenta los mensajes de velocidad.

WMT PAN (WMT Wave Pan)

Pan (Wave pan)L64–0–63R

Establece la ubicación estéreo de la forma de onda. L64 lo sitúa al extremo izquierdo, 0 lo sitúa al centro y 63R lo desplaza al extremo derecho.

* *El panorama general de todo el Tone de Percusión lo ajusta el parámetro Tone Pan (página TVA), desajustando el valor WMT Wave Pan. (p. 118)*

Rnd Pan (Wave random pan switch)

Utilice este ajuste para que el panorama de la forma de onda cambie aleatoriamente cada vez que pulse una tecla (ON) o no (OFF).

El intervalo del cambio de panorama se ajusta al ajuste Tone Rhythm Pan Depth (página TVA). (p. 118)

Alt Pan (Wave alternate pan switch)

Utilice este ajuste para que la posición estéreo de la forma de onda salte de izquierda a derecha cada vez que se pulsa una tecla (ON) o no (OFF).

La amplitud estéreo del cambio se ajusta mediante el ajuste Tone Rhythm Pan Depth (página TVA). (p. 118)

WMT TUNE

Coarse (Wave coarse tune) -48–+48

Ajusta la afinación del Tone de Percusión en pasos de semitonos (-4–+4 octavas).

Fine (Wave fine tune) -50–+50

Ajusta la afinación del Tone de Percusión en pasos 1-ciento (1/100 de un semitono) en un intervalo de medio semitono arriba o abajo.

WMT FXM (WMT Frequency Cross Modulation)

FXM (Frequency Cross Modulation) utiliza una forma de onda

específica para aplicar modulación de frecuencia a la forma de onda seleccionada, creando armónicos complejos. Puede ser útil para crear sonidos o efectos de sonidos más amplios.

Switch (Wave FXM switch 1–4)

Ajusta si el FXM se utilizará (ON) o no (OFF).

Color (Wave FXM color)

Especifica como el FXM interpretará su modulación de frecuencia. Los ajustes más altos producen un sonido más granulado, mientras que los ajustes más bajos producen un sonido más metálico.

Depth (Wave FXM depth)

Especifica la profundidad de la modulación producida por el FXM.

Modificar la Afinación de un Tone de Percusión (PITCH)

PITCH (Tone pitch)

Coarse (Tone coarse tune) C-1 to G9

Selecciona la afinación básica en la que se reproducirá un sonido de instrumento de percusión.

Fine (Tone fine tune) -50–+50

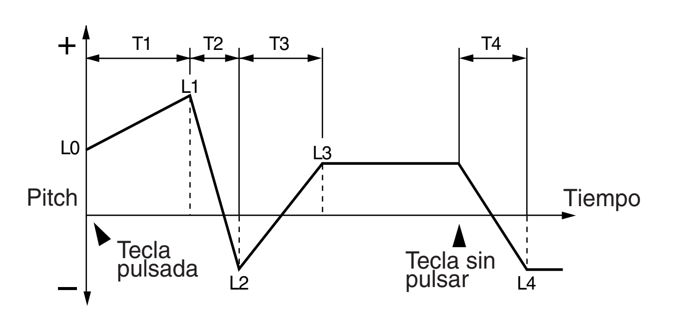
Ajusta la afinación del sonido del instrumento de percusión en pasos 1-ciento (1/100 de un semitono) en un intervalo de medio semitono por arriba o por debajo.

Random (Tone random pitch depth) 0–1200

Especifica la amplitud de desviación de afinación aleatoria que se produce cada vez que se pulsa una tecla. Si no desea cambios de afinación aleatoria, ajústelo a 0. El parámetro se puede ajustar en unidades de 1 ciento (1/100 de un semitono).

PCH ENVELOPE (Pitch Envelope)

Estos parámetros determinan el grado de afinación – cambios a sus ajustes de afinación básicos en el tiempo – que envuelve el efecto de velocidad en la envolvente de la afinación y las características básicas de la misma envolvente de la afinación.



Depth (Pitch envelope depth) -12–+12

Determina el total de afinación envolvente a utilizar – los ajustes más altos producen una envolvente más extrema. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección de los cambios realizados por la Pitch Envelope.

V-Sens (Pitch envelope velocity sensitivity)-63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el grado de afinación envolvente. Con ajustes más altos, se producirá una mayor diferencia en el grado de envolvente cuando las notas se reproducen suavemente o con más fuerza. Los ajustes negativos (-) invertirán la dirección del cambio.

V-T1 (Pitch envelope time 1 velocity sensitivity) -63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) del pitch envelope. Con ajustes superiores, el valor T1 cambiará muy significativamente dependiendo de si toca con suavidad o con más fuerza. Con ajustes positivos (+), una velocidad de teclado más alta reducirá el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), una velocidad de teclado más alta incrementará el ajuste T1.

V-T4 (Pitch envelope time 4 velocity sensitivity) -63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T4 (Tiempo 4) del pitch envelope. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará más significativamente según si toca suavemente o con más fuerza. Para los ajustes positivos (+), la velocidad del teclado reducirá el ajuste T4. Para ajustes negativos (-), la velocidad del teclado incrementará el ajuste T4.

L0 (Pitch envelope level 0) -63–+63

Ajusta el grado de cambio aplicado a la afinación básica del Tone de Percusión cuando se pulsa la primera tecla.

T1–T4 (Pitch envelope time 1–4) 0–127

Estos ajustes determinan las veces que los ajustes de afinación básica cambiarán desde un nivel pitch envelope (L1–L4) al siguiente.

L1–L4 (Pitch envelope level 1–4) -63–+63

Cada valor de nivel de pitch envelope determina una cantidad de cambio a aplicar a la afinación básica del Tone de Percusión.

Modificar el Brillo de un Sonido con un Filtro (TVF)

El ajuste para el TVF (Filtro variante de Tiempo) le permite cambiar el contenido del timbre del Tone alterando su brillo o su densidad.

TVF FILTER

Type (TVF filter type)

Selecciona un tipo de filtro. Un filtro normalmente reduce, o atenúa, un intervalo de frecuencia específica dentro de un Tone para acentuar sus otras frecuencias.

OFF: No se utiliza filtro.

LPF: Un filtro pasa bajos reduce el volumen de frecuencias por encima de la frecuencia de corte para redondear, o apagar un sonido. Es el filtro utilizado más habitualmente en los sintetizadores.

BPF: Un filtro pasa banda reduce el volumen de frecuencias por debajo y encima del intervalo de frecuencia de corte. Es más efectivo al crear sonidos con características fuertes ya que puede acentuar un intervalo deseado de frecuencias en cualquier punto en el sonido.

HPF: Un filtro pasa altos reduce el volumen de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión apagando sus frecuencias más bajas, y enfatizando las más altas.

PKG: Un filtro pico emfatiza frecuencias próximas a la frecuencia de corte subiendo su nivel. Lo puede utilizar para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar la frecuencia de corte cíclicamente.

LPF2: Filtro Pasa Bajos 2. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Esto difiere del LPF porque puede controlar el grado de reducción utilizando los ajustes del TVF ENVELOPE mientras aún se mantiene una frecuencia de corte fija.

Esto puede ser muy efectivo con los Tones basados en instrumentos acústicos, ya que no se hace nada para debilitar la potencia y energía del sonido.

* *Esto desactiva el ajuste de Resonancia.*

LPF3: Filtro de pasa bajo 3 reduce el volumen de frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Similar al LPF2, su filtro reduce las frecuencias más finamente que el LPF2.

Esto puede ser muy efectivo con los Tones basados en instrumentos acústicos, ya que no se hace nada para debilitar la potencia y energía del sonido.

* *Esto desactiva el ajuste de Resonancia.*

Cutoff (TVF cutoff frequency) 0–127

Selecciona la frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de la frecuencia de la forma de onda.

Con LPF/LPF2/LPF3 seleccionado para el parámetro Filter Type, los ajustes de la frecuencia de corte baja reduce un Tone los armónicos más altos para tener un sonido más redondo, y cálido. Los ajustes más altos hacen que el sonido sea más brillante.

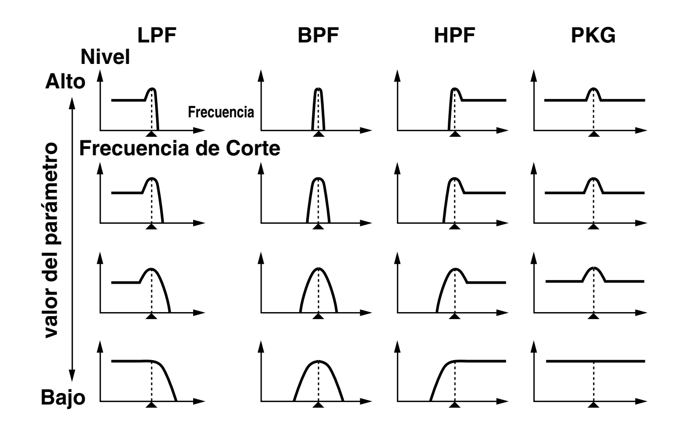
Cuando el Tipo de Filtro es BPF, el ajuste de frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias del Tone que se escucharán. Puede ser útil al crear sonidos distintivos.

Cuando el Tipo de Filtro es HPF, los ajustes más altos de la frecuencia de corte disminuye el nivel de frecuencias bajas del Tone, conservando sus calidades más brillantes.

Cuando el Tipo de Filtro es PKG, el ajuste de la frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias a enfatizar.

Resonance (TVF resonance) 0–127

Incrementa el nivel de la frecuencia de corte para añadir un carácter de sintetización clásica popular al sonido. Los ajustes excesivamente altos producen oscilación, haciendo que el sonido se distorsione.



TVF VELOCITY

Ajusta el grado de cambio a la frecuencia de corte original producida en respuesta a las diferencias de velocidad, además de la curva de velocidad de respuesta y el efecto de velocidad en Resonancia.

V-Cutoff (TVF cutoff velocity sensitivity) -63–+63

Ajusta el grado de cambio para el ajuste de corte a aplicar como resultado de cambios en velocidad de reproducción. Con ajustes más altos, existe un grado de cambio más alto entre las notas tocadas suavemente y las tocadas fuertemente. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.

V-Curve (TVF cutoff velocity curve) FIXED/1–7

Selecciona una de las siete curvas que determinan como las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) influencian la frecuencia de corte del Tone. La curva seleccionada aparece gráficamente a la derecha de su valor.

Cuando la V-Curve se ajusta a “FIXED,” la frecuencia de corte permanece sin cambios sin tener en cuenta si las teclas se han pulsado con suavidad o fuertemente.

V-Resonance (TVF resonance velocity sensitivity) -63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte el grado de resonancia. Con ajustes más altos, existe una gran diferencia entre el grado de resonancia entre las notas tocadas con suavidad o fuertemente. Los valores negativos (-) invierten la dirección del cambio.

TVF ENVELOPE

Estos parámetros determinan el grado de filtro envolviendo – cambios en el ajuste de su frecuencia de corte original que pasan – el efecto de velocidad en el en la envolvente TVF, y las características de la misma envolvente TVF.

Depth (TVF envelope depth) -63–+63

Ajusta el grado de filtro envolvente. Los ajustes más altos producen un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten el efecto de la envolvente TVF.

V-Sens (TVF envelope velocity sensitivity) -63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten la profundidad de la envolvente TVF. Con ajustes más altos, existe una mayor diferencia entre la profundidad de la envolvente TVF cuando toque con suavidad o fuertemente. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.

V-Curve (TVF envelope velocity curve) FIXED/1–7

Selecciona una de las siete curvas que determinan como la velocidad afectará la profundidad de la envolvente TVF. La curva seleccionada aparece gráficamente a la derecha de su valor.

Cuando se ajusta a “FIXED,” la profundidad del envolvente TVF permanece sin cambios, sin tener en cuenta si las teclas se han pulsado con suavidad o fuertemente.

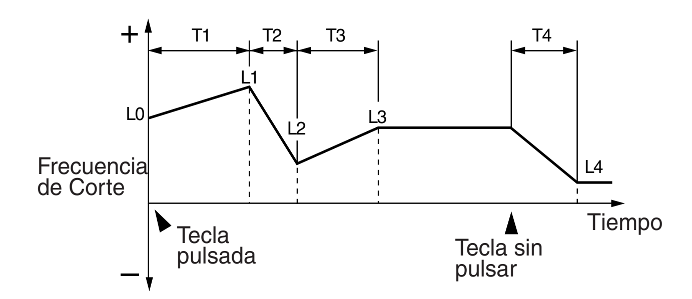
VT-1 (TVF envelope time 1 velocity sensitivity) -63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten el T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVF. Con los ajustes más altos, el valor T1 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con los ajustes positivos (+), la velocidad más alta reducirá el ajuste T1. Con los ajustes negativos (-), la velocidad más alta incrementará el ajuste T1.

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte el T1 (tiempo) de la envolvente TVF. Para ajustes más altos, existirá una diferencia mayor entre las notas tocadas con suavidad o fuertemente. Para los ajustes (+), la velocidad del teclado acelerará el tiempo T1. Para ajustes negativos (-), la velocidad del teclado reducirá el tiempo T1.

VT-4 (TVF envelope time 4 velocity sensitivity) -63–+63

Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecte el T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVF. Con los ajustes más altos, el valor T1 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con los ajustes positivos (+) la velocidad más alta del teclado reducirá el ajuste T4. Con los ajustes negativos (-) la velocidad más alta del teclado incrementará el ajuste T4.



L0 (TVF envelope level 0) 0–127

Ajusta el grado de cambio aplicado al ajuste de la frecuencia de corte cuando se pulsa la primera tecla.

T1–4 (TVA envelope time 1–4) 0–127

Estos ajustes determinan las veces que cambiará el ajuste de frecuencia de corte desde un nivel de envolvente TVF (L1–L4) al siguiente.

L1–L4 (TVF envelope level 1–4) 0–127

Cada valor de nivel de envolvente TVF determina un grado de cambio a aplicar al ajuste de frecuencia de corte.

Cambiar el Volumen (TVA)

El TVA (Amplificador Variante de Tiempo) controla los cambios del volumen al Tone además de su posición estéreo.

TVA

Level 0–127

Ajusta el volumen básico del Sonido de Percusión. Este ajuste es útil primeramente para ajustar el balance del volumen entre los Sonidos de Percusión en un Grupo de Percusión.

* *El volumen general del Grupo de Percusión se ajusta mediante el ajuste Rhythm Level (página RHYTHM COMMON) aumentando o disminuyendo los ajustes de Tone level de los Sonidos de Percusión individuales con el valor seleccionado.* *(p. 111)*

Pan (Pan)L64–0–63R

Especifica la posición estéreo del Tone. L64 sitúa el Tone al extremo izquierdo, 0 lo sitúa en el centro y 63R lo desplaza al extremo derecho.

Random (Random pan depth) 0–63

Utilice este parámetro para activar el panorama aleatorio, nota a nota. Los valores más grandes producen unas

fluctuaciones más extremas en la ubicación del estéreo del Sonido de Percusión.

Alternate (Alternate pan depth) L64–63R

Este ajuste produce una alternación de izquierda a derecha en el panorama cada vez que se pulsa una tecla. Los valores más altos obtienen una amplitud más grande izquierda/derecha. Puede seleccionar la ubicación del estéreo para la primera tecla utilizando este parámetro – su contrario se utilizará para la segunda nota, y así de aquí para allá. Si desea alterar la posición del panorama de dos Tones, defínalos en los ajustes contrarios L y R.

TVA VELOCITY

Velocity Sens (TVA level velocity sensitivity) -63–+63

Utilice este ajuste cuando desee que el tacto del teclado (velocidad) afecte el volumen del Tone de Percusión. Ajústelo a un valor positivo para que los cambios en el volumen del tone aumente cuando se tocan las teclas con más fuerza; para que el Tone de Percusión suene más suave al tocar con más fuerza, ajústelo a un valor negativo.

Velocity Curve (TVA level velocity curve) FIXED/1–7

Este ajuste le permite seleccionar de siete curvas que determinan cómo afecta la fuerza con la que se toca el teclado afecta el volumen del Tone de Percusión. La curva seleccionada aparece a la derecha del valor del parámetro.

Cuando se ajusta a “FIXED,” el volumen del Tone de Percusión no resultarán afectados por la fuerza con la que se toca el teclado.

TVA TIME ENV (TVA time envelope)

Especifica la forma en la que la velocidad del teclado afectará las veces de la envolvente TVA.

V-T1 (TVA envelope time 1 velocity sensitivity)

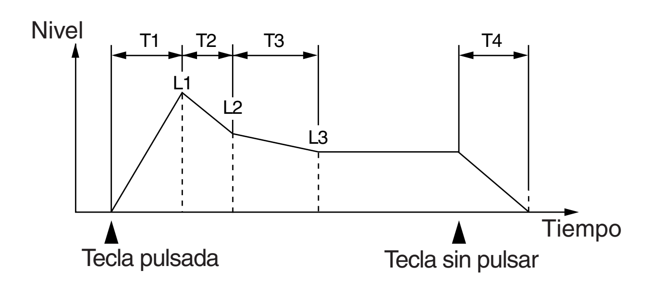
Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas reproducidas por el teclado (velocidad) afecten T1 (Tiempo 1) de la envolvente TVA. Con los ajustes más altos, el valor T1 cambiará más significativamente dependiendo de si toca suavemente o con más fuerza. Con ajustes positivos (+), la velocidad más alta del teclado reducirá los ajustes del T1. Con ajustes negativos (-), la velocidad más alta del teclado incrementará los ajustes del T1.

V-T4 (TVA envelope time 4 velocity sensitivity)

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de la tecla – la velocidad a la que libera la tecla – afecte el T4 (Tiempo 4) de la envolvente TVA. Con ajustes más altos, el valor del T4 cambiará más significativamente según si libera la tecla rápidamente o lentamente. Con ajustes positivos (+), la velocidad de la tecla más grande reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), la velocidad de las teclas más altas aumentará el ajuste T4.

TVA ENVELOPE

Estos parámetros ajustan las características de las envolventes TVA, que aplican cambios en el tiempo de los ajustes del Tone.



T1–T4 (TVA envelope time 1–4)

Estos ajustes determinan unas veces que el ajuste de nivel de Sonido de Percusión cambiará desde un nivel de envolvente TVA (L1-L4) al siguiente.

L1–L3 (TVA envelope level 1–3)

Cada valor de nivel envolvente TVA determina un grado de cambio a aplicar al ajuste del nivel de Tone de Percusión.

Otros Ajustes (CONTROL)

CONTROL

Bend Range (Tone pitch bend range) 0–48

Ajusta el grado de cambio de afinación que se producirá cuando mueva la palanca Pitch Bend. El valor de la izquierda del cambio de afinación que se aplicará a la afinación del Patch cuando se mueve la palanca totalmente a la izquierda (o hacia abajo en algunos controladores MIDI). El valor de la derecha especifica el cambio de afinación que se producirá cuando se mueve la palanca totalmente a la derecha (o hacia arriba). El valor de la derecha tiene un intervalo de -48–0 (-4–0 octavas), y el valor de la derecha tiene un intervalo de 0–+48 (0–4 octavas).

Modo Envelope (Modo Tone envelope) NO-SUSTAIN/SUSTAIN

Cuando se selecciona una forma de onda tipo bucle, continuará sonando normalmente mientras se pulsa una tecla. Si desea que una nota caiga naturalmente incluso cuando se mantiene la tecla pulsada, ajústelo a “NO-SUSTAIN.”

* *Si se selecciona una Onda de disparo, nunca se sostendrá incluso si este parámetro está ajustado a “SUSTAIN.”*

Mute Group OFF/1–31

La función Mute Group le permite designar dos o más

Sonidos de Percusión que no se permite que se reproduzcan simultáneamente. Por ejemplo, en un grupo de percusión acústico real, un sonido Charles abierto y un sonido Charles cerrado nunca se producen simultáneamente, ya que los produce el mismo instrumento – el Charles es abierto o cerrado, pero no puede ser abierto y cerrado a la vez. Para simular este comportamiento en el XV-3080, puede ajustar los Sonidos de Percusión charles abierto y cerrado al mismo Mute Group, para evitar que se escuchen ala vez. Si, por ejemplo, se reproduce el sonido de percusión Charles abierto y se pulsa la tecla de Charles cerrado, el Sonido de Percusión Charles cerrado desactivará la tecla Charles abierta antes de sonar.

Puede tener hasta 31 Mute Groups por Grupo de Percusión. Si no desea que el Sonido de Percusión utilice un Mute Group, desactive esta función.

Assign Type MULTI/SINGLE

Este ajuste determina si la nota del Sonido de Percusión que se reproduce se para cuando la misma tecla se vuelve a tocar (SINGLE), o si continúa sonando, sobrepuesta con la nueva nota.

Rx MIDI (Receive MIDI)

Estos parámetros determinan como responderá cada Sonido de Percusión en un Grupo de percusión cuando reciba mensajes MIDI de Expresión/Panorama/Hold 1.

Expression (Tone receive expression) OFF/ON

Si desea que los Sonidos de Percusión respondan a los mensajes de Expresión, active este parámetro. Si no, desactívelo.

Pan (Modo Tone receive pan)

CONT: Los mensajes de Panorama se responderán inmediatamente, cambiando instantáneamente la posición estéreo del Sonido de Percusión.

KEY-ON: La ubicación estéreo del Sonido de Percusión sólo cambiará cuando se reproduce la nota. Si se recibe un mensaje mientras suena una nota, su ubicación estéreo no cambiará.

Hold-1 (Tone receive hold 1) OFF/ON

Si desea que el Tone responda a los menajes Hold 1, active este parámetro. Si no, desactívelo.

Ajustes de Efectos (EFFECTS)

Consulte “Definir los Ajustes de los Efectos en el Mode Rhythm Set” (p. 31).

Guardar los Patches Creados

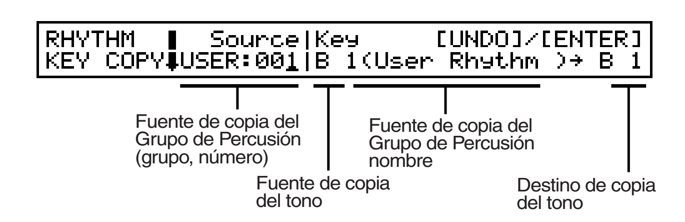
Consulte “Guardar Patches” (p. 122).

Copiar los Ajustes de Otro Sonido de Percusión (Rythm Key Copy)

Los ajustes de Sonido de Percusión de cualquier Grupo de Percusión se pueden copiar en cualquier otra tecla del Grupo de Percusión seleccionado. Esta función puede ahorrar tiempo y esfuerzos para crear un Grupo de Percusión.

1. Asegúrese que haya un Sonido de Percusión (destino) seleccionado.
2. Pulse [UTILITY] para que su indicador se ilumine.
3. Pulse [u] / [d] para seleccionar la página UTIL 1.
4. Utilice [l] / [r] para que “COPY” parpadee, y luego pulse [ENTER].

Aparecerá la página RHYTHM KEY CPY.



5. Pulse [l] / [r] para mover el cursor hacia el parámetro que desea ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

También puede seleccionar el ajuste de la tecla deseada pulsando [E]–[H].

[E]: Selecciona la tecla una octava por debajo de la tecla seleccionada.

[F]: Selecciona la tecla un semitono por debajo de la tecla seleccionada.

[G]: Selecciona la tecla un semitono por encima de la tecla seleccionada.

[H]: Selecciona la tecla una octava por encima de la tecla seleccionada.

* *Si hay un teclado MIDI conectado, puede seleccionar una tecla de Grupo de Percusión pulsando la tecla en el teclado MIDI.*

7. Pulse [ENTER] para ejecutar la Copia – aparecerá un asterisco (“*”) antes del Sonido de Percusión en la pantalla.



8. Pulse [EXIT] para volver a la página RHYTHM PLAY.

* *Para especificar el Patch como fuente de copia, ajuste Source a TEMP.*

Capítulo 6

Función Compare

Puede utilizar la función Compare durante la operación de Patch Tone Copy para reproducir el Patch fuente. Para hacerlo, pulse [UNDO] para acceder a la página PATCH COMPARE. Se puede seleccionar un nuevo Patch como fuente también desde la página PATCH COMPARE – sin embargo, no se pueden seleccionar Patches desde el XP-A–F. Después de seleccionar el Patch deseado, vuelva a la página anterior pulsando [UNDO] o [EXIT].

```
RHYTHM   ▮Number                    [UNDO]
COMPARE  ▮User:001(User Rhythm )
```

Fuente de copia del Grupo de Percusión (grupo, número, nombre)

* *Si uno de los Grupos de Percusión TEMP está seleccionado como la fuente del Grupo de Percusión (Fuente), la función Compare no está disponible.*

* *Tenga en cuenta que cuando la función Compare reproduce un Grupo de Percusión, puede que suene diferente de cuando se reproduce normalmente.*

Rhythm Set Name Copy

Puede copiar el nombre de un Grupo de Percusión al Grupo de Percusión actual.

```
RHYTHM   ↑Number                   [ENTER]
NAME CPY▮USER:001(User Rhythm )
```

Fuente de copia del Grupo de Percusión (grupo, número, nombre)

1. Seleccione el Grupo de Percusión (destino) del que desea copiar el nombre.
2. Pulse [UTILITY] para que su indicador se ilumine.
3. Pulse [u] / [d] para seleccionar la página UTIL 1.
4. Utilice [l] / [r] para que “COPY” parpadee, y pulse [ENTER].
5. Pulse [u] / [d] para seleccionar la página PATCH NAME CPY.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el Grupo de Percusión fuente.
7. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación de Copia

Capítulo 7 Guardar un Sonido Creado

Registrar Patches Favoritos en la FAVORITE LIST

Es posible reunir los Patches predilectos y más frecuentemente usados en una ubicación registrándolos en la **FAVORITE LIST**. La LISTA DE FAVORITOS le da acceso directamente a los Patches favoritos donde quiera que sean almacenados, si en el mismo XV-3080, en Tarjetas de Ampliación de Ondas, o en tarjetas de memoria. Es posible registrar hasta 64 Patches en esta lista.



Si un Patch de la Tarjeta de Ampliación de Ondas o tarjeta de memoria se registra en la lista y se selecciona, no se producirá ningún sonido para el Patch a menos que inserte la Tarjeta de Ampliación de Ondas o la tarjeta de memoria requeridas.

1. En la página PATCH PLAY, seleccione el Patch que desea registrar.

2. Pulse el dial VALUE.

Aparecerá la página FAVORITE LIST.



3. Gire el dial VALUE o pulse los botones [INC] o [DEC] para seleccionar el número de registro deseado.

* *No existe información registrada en los ajustes de fábrica.*

MEMO

Puede pulsar el dial VOLUME para comprobar el sonido del Patch que está siendo registrado actualmente.

4. Mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [ENTER] para ejecutar el registro y volver a la página PATCH PLAY.

Pulsando [SHIFT] cambia la pantalla a la página Registration mostrada a continuación.



Para cancelar el registro, pulse el botón [EXIT].

* *Para cancelar el registro, selecciona el archivo que desee cancelar, y luego mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [UNDO].*

Registrar directamente a la lista en la página PATCH/ RHYTHM PLAY

La siguiente pantalla aparecerá si pulsa [SHIFT] mientras se encuentra en la página PATCH/RHYTHM PLAY.

```
PATCH    PR-A:001 64voicePiano
Register to Favorite List        [ENTER]
```

Si pulsa [ENTER] mientras se encuentra en esta fase, la información se registrará en la entrada de número más bajo de la lista.

Aunque por un instante aparece el mensaje “COMPLETED” en la pantalla cuando se ejecuta el registro, si no se puede llevar a cabo el registro porque la lista está llena, se visualizará el mensaje “Favorite List Full”.

Seleccionar Patches desde la FAVORITE LIST

1. Pulse el dial VALUE.

Aparecerá la página FAVORITE LIST.

2. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el Patch deseado.

3. Al pulsar [ENTER], el Patch se seleccionará y volverá a la página anterior.

* *Para cancelar la selección, pulse [EXIT].*

Guardar Ediciones a la Memoria Interna del XV-3080

Si apaga el equipo o selecciona otro Patch, Interpretación, o Grupo de Percusión después de modificar un Patch, Interpretación o Grupo de Percusión, los cambios realizados se perderán. Si desea preservar la información, guárdela en la memoria de USUARIO del XV-3080.

* *Los ajustes Patch, Interpretación, y Grupo de Percusión no se pueden guardar directamente en las tarjetas de memoria. Para guardar en una tarjeta de memoria, consulte "Transmitting to a Memory Card" (p. 125).*

Internal Write Protect

El ajuste Internal Write Protect se proporciona para evitar sobreescribir en la información de la memoria de USUARIO. Cuando guarde nueva información en la memoria de USUARIO, deberá desactivar el Internal Write Protect. Si intenta escribir información cuando está activado, aparecerá la siguiente pantalla.

```
WRITE   ▌     Internal Write Protect= ON
PROTECT ▌
```

Cambie el ON a OFF visualizados y pulse [ENTER] para desactivar el Internal Write Protect. Pulse de nuevo [ENTER], y la información se escribirá en la memoria de USUARIO.

Una vez haya desactivado Internal Write Protect, permanecerá desactivado hasta apague el XV-3080.

Guardar Patches (PATCH WRITE)

1. Compruebe que haya seleccionado el Patch que desea guardar.
2. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar la página UTIL 1.
4. Utilice [◀] o [▶] para que "WRITE" parpadee, y luego pulse [ENTER].
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el número de la ubicación de la memoria en el cual desea guardar el Patch (área de USUARIO).
6. Pulse [ENTER] para guardar el Patch y volver a la página PATCH PLAY.

Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

* *Si mantiene presionado [SHIFT] y pulsa [UTILITY], puede pasar directamente a la página PATCH WRITE.*

Función Compare (PATCH)

La función Compare le permite reproducir el Patch ocupando el destino de escritura, de manera que pueda comprobar dónde realmente quiere reescribir. Para reproducir el Patch del destino de escritura, pulse [UNDO] para acceder a la página PATCH COMPARE. Es posible seleccionar de la misma forma el Patch de destino de escritura en esta pantalla. Después de seleccionar el Patch, vuelva a la página anterior pulsando [UNDO] o [EXIT].



Destino de escritura del Patch (grupo, número, nombre)

* *Tenga en cuenta que cuando la función Compare reproduce un Patch, puede que éste suene ligeramente diferente de cuando se reproduce normalmente.*

Guardar una Interpretación

1. Compruebe que haya seleccionado la Interpretación que desea guardar.
2. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar la página UTIL 1.
4. Utilice [◀] o [▶] para que "WRITE" parpadee, y luego pulse [ENTER].
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el número de la ubicación de la memoria en el cual desea guardar la Interpretación (área de USUARIO).
6. Pulse [ENTER] para guardar la Interpretación y volver a la página PERFORM PLAY.

Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

* *Si mantiene presionado [SHIFT] y pulsa [UTILITY], puede pasar directamente a la página PERFORM WRITE.*

Guardar un Grupo de Percusión

1. Compruebe que haya seleccionado el Grupo de Percusión que desea guardar.
2. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.

3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar la página UTIL 1.

4. Utilice [◄] o [►] para que “WRITE” parpadee, y luego pulse [ENTER].

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar la ubicación de memoria en la cual desea guardar el Grupo de Percusión (área de USUARIO).

6. Pulse [ENTER] para guardar el Grupo de Percusión y volver a la página RHYTHM PLAY.

Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].

* *Si mantiene presionado [SHIFT] y pulsa [UTILITY], puede pasar directamente a la página RHYTHM WRITE.*

Función Compare (RHYTHM SET)

La función Compare le permite reproducir el Grupo de Percusión actualmente almacenado en la ubicación de memoria seleccionada de manera que pueda asegurarse dónde realmente desea reescribir. Para escuchar el Grupo de Percusión almacenado, pulse [UNDO] para visualizar la página RHYTHM COMPARE. En esta pantalla, también puede oír un Patch almacenado en una ubicación de memoria que esté pensando en sobreescribir. Después de escuchar al Grupo de Percusión (o Patch), vuelva a la página anterior pulsando [UNDO] o [EXIT].



Destino de escritura del Grupo de Percusión (grupo, número, nombre)

* *Tenga en cuenta que cuando la función Compare reproduce un Patch, puede que éste suene ligeramente diferente de cuando se reproduce normalmente.*

Inicializar un Sonido

Esta función reinicializa todos los parámetros en el Patch actual, Interpretación, Grupo de Percusión o Tone de Percusión a sus estándares o ajustes por defecto originales.

* *Al reproducir un Patch, Interpretación, Grupo de Percusión o Tone de Percusión, está realmente reproduciéndolo desde la memoria Temporal del XV-3080 – el Patch, Interpretación, Grupo de Percusión o Tone de Percusión se copian instantáneamente en la memoria Temporal si la selecciona. Durante la inicialización, sólo resulta afectada la copia, no la versión guardada en la memoria. Si desea restablecer todos los ajustes del XV-3080 a sus valores originales, incluyendo las ubicaciones de memoria en su SOUND LIBRARY, realice un Factory Reset. (p. 124)*

Mode (Initialize mode)

DEFAULT: Reinicializa la información actualmente en la memoria Temporal a los valores estándar conocidos como “initial data”: INIT PATCH, INIT PERFORM o INIT SET. Utilice este ajuste cuando desee crear un sonido desde la memoria Temporal.

PRESET: Copia los ajustes originales de la ubicación de la memoria en la cual se almacena el Patch, Interpretación, Grupo de Percusión o Tone de Percusión en la memoria Temporal.

* *Si la información actual es un Patch, Interpretación o Grupo de Percusión de la memoria PRESET (PR-A–F o PR-H(GM)), los ajustes originales de la ubicación de la memoria de USUARIO con el mismo número se copiarán en la memoria Temporal.*

1. Seleccione la Interpretación, Patch o Grupo de Percusión que desea inicializar.

2. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.

3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar la página UTIL 2.

4. Pulse [◄] o [►] para que “INIT” parpadee.

5. Pulse [ENTER].

La página INIT adecuada a la información seleccionada actualmente aparece en la pantalla.

Patch initialize

```
PATCH    ▌   Mode                [ENTER]
INIT     ▌DEFAULT
```

Performance initialize

```
PERFORM ▌   Mode                 [ENTER]
INIT    ▌DEFAULT
```

Rhythm Set initialize

```
RHYTHM  ▌   Mode|Key             [ENTER]
KEY INIT▌DEFAULT|B 1
```

6. Pulse [ENTER].

Cuando finaliza la inicialización, aparecerá “COMPLETED” momentáneamente en la pantalla, y volverá a la página PATCH PLAY.

* *El nombre de la Interpretación/Patch/Grupo de Percusión se visualizará como “INIT PERFORM/PATCH/RHYTHM.”*

La operación Rhythm Set Initialize se puede utilizar también para inicializar los ajustes de un sólo sonido (tono) de instrumento de percusión individual que se especifique. En este caso, mueva el cursor a la tecla, y seleccione el sonido de instrumento de percusión que desee inicializar. Es posible especificar el sonido de instrumento de percusión pulsando [E]-[H]. (p. 112)

```
RHYTHM   ▌   Mode|Key             [ENTER]
KEY INIT▼DEFAULT|B 1
```

Proteger la Memoria Interna (PROTECT)

Esta función evita la sobreescritura de la memoria de USUARIO para asegurar que la información del Patch, Interpretación o Grupo de Percusión no se borre accidentalmente.

```
WRITE    ▌    Internal Write Protect= ON
PROTECT  ▌
```

Internal (Internal Write Protect)

El ajuste Internal Write Protect previene de la operación de Escritura evitando sobreescribir accidentalmente en las ubicaciones de la memoria de USUARIO. Cuando está ajustado a ON, no se puede escribir en la información. Sólo podrá escribir cuando el Internal Write Protect está desactivado. Si pone en marcha el XV-3080, este ajuste se activa automáticamente, – deberá desactivarlo antes de escribir información en la memoria de USUARIO. También es posible desactivar este ajuste durante el procedimiento de Escritura.

Exclusive (Exclusive Protect)

El ajuste Exclusive Protect previene a los mensajes Exclusivos del Sistema recibidos de un dispositivo MIDI externo de reescribir en los ajustes de la memoria de USUARIO. Cuando está función está activada, no puede reescribir en la información de los mensajes Exclusivos del Sistema. Cuando esté desactivado, puede reescribir en la información, incluso si el ajuste Internal Write Protect está ajustado a ON.

1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar la página UTIL 1.
3. Utilice [◄] o [►] para que “PROTECT” parpadee, y luego pulse [ENTER].
4. Pulse [◄] o [►] para desplazar el cursor por debajo del parámetro que desea ajustar.
5. Pulse [INC] para activar el parámetro; pulse [DEC] para desactivarlo.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Restablecer Todos Los Ajustes Por Defecto

Esta función redefine todos los ajustes del XV-3080 a sus valores por defecto originales.



Esta operación elimina los contenidos de la memoria de USUARIO. Si desea preservar alguno de estos contenidos, deberá guardarlos en una tarjeta de memoria disponible comercialmente (p. 125) o en un secuenciador externo (p. 127) o almacenar el dispositivo antes de realizar el Factory Reset.

1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar la página UTIL 2.
3. Utilice [◄] o [►] de forma que “FACTORY RESET” parpadee.
4. Pulse [ENTER].

Aparecerá la página FACTORY RESET.

5. Pulse [ENTER].

Aparecerá “Are You Sure?”.

6. Si está preparado para continuar, pulse [ENTER], y se ejecutará la operación Factory Reset.

Aparecerá “Executing...” en la pantalla, seguido de “COMPLETED.” Volverá a la página PATCH PLAY.

* *Si desea cancelar el Factory Reset, pulse [EXIT] en el Paso 6.*

* *Si el Internal Write Protect está ajustado a ON, aparecerá la siguiente pantalla, y no se ejecutará la operación Factory Reset.*



```
WRITE    ▌    Internal Write Protect= ON
PROTECT  ▌
```

Cambia el ON a OFF visualizados y pulse [ENTER] para desactivar Internal Write Protect.

Se visualizará “Are You Sure?”. Pulse [ENTER].

Transmitir Ajustes de Sonidos

Transmisión de Información a la Tarjeta de Memoria

El XV-3080 puede utilizar una tarjeta de memoria disponible comercialmente.(Son compatibles ambas 3.3 V y 5 V.)

Utilice esta tarjeta cuando desee guardar información que no quepa en el grupo de USUARIO interno, o de manera que la información creada se pueda utilizar en otro XP-30.

La tarjeta de memoria se debe formatear antes de ser utilizada.

■ Antes de Utilizar una Tarjeta de Memoria

* *Inserte las tarjetas de memoria con los contactos dorados hacia abajo.*

* *Inserte la tarjeta de memoria por completo en la ranura.*

* *No toque los contactos de la tarjeta de memoria ni permita que se ensucien.*

* *Nunca retire la tarjeta de memoria o apague el equipo si se está realizando una operación – como lectura o escritura de información, o formatear – en la tarjeta de memoria. Si lo hace podría destruir la información de la tarjeta de memoria y/o hacer que la tarjeta de memoria sea inutilizable.*

* *Si pega la etiqueta de protección contra escritura en el área write-protect de la tarjeta de memoria, no podrá formatear la tarjeta o escribir información en ella. Si desea formatear la tarjeta o escribir información, hágalo con la etiqueta pegada. Para más detalles acerca de la etiqueta adhesiva de protección contra escritura, consulte el manual del usuario.*

* *Si intenta formatear una tarjeta o escribir información en ella con la etiqueta de protección contra escritura pegada, se visualizará el siguiente mensaje.*

```
Memory Card Write Protected
```

Transmitir a la Tarjeta de Memoria (SAVE)

Los ajustes Patch, Interpretación, Grupo de Percusión, y Sistema de la memoria interna se pueden guardar como un archivo individual en una tarjeta de memoria, con el nombre que se especifique.

Los archivos guardados al TARJETA Biblioteca de Sonidos A-H, y se pueden gestionar igual que los que se encuentran en PRESET.

```
SAVE    00:[SOUND_00].SVD (A)   [ENTER]
                                [SHIFT]
```

1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.

2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar la página UTIL 2.

3. Utilice [◀] o [▶] de forma que "SAVE" parpadee, y luego pulse [ENTER].

4. Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor, y luego crear el nombre girando el dial VALUE o pulsando los botones [INC] o [DEC] para seleccionar los caracteres deseados (hasta 8 caracteres).

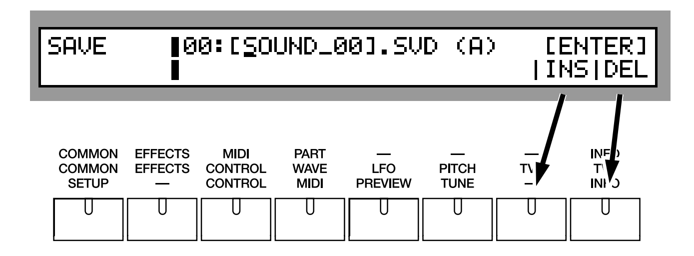
Al pulsar [SHIFT] visualizará la pantalla siguiente en el ángulo inferior derecho de la página.



INS: Inserta un espacio en la posición del cursor, cambiando los caracteres permanentes un espacio hacia la derecha.

DEL: Elimina el carácter en la posición del cursor, cambiando los caracteres permanentes un espacio hacia la izquierda.

Pulse cada uno de estos botones para ejecutar la función correspondiente (consulte la figura).



* *Para sobreescribir un archivo guardado previamente en la tarjeta de memoria, seleccione su número de archivo.*

5. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación de guardado.

* *Los archivos de información contienen un grupo completo de parámetros para el generador de sonido. No es posible guardar los Patches o Interpretaciones en una tarjeta de memoria.*

* *El número de archivos que se pueden guardar en una tarjeta dependerán de la capacidad de la misma tarjeta.*

MEMO

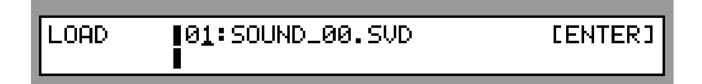
Los cambios en el registro de los grupos (CD-A a CD-H) se realizan en la página CARD INFO (p. 128).

Transmitir Información en la Memoria del XV-3080 (Load)

Es posible cargar un archivo de información que contiene los ajustes Patch, Interpretación, Grupo de Percusión y Sistema en el XV-3080.

Al cargar un archivo se sobreescribirá en la información

residente actualmente en la memoria Temporal. Para preservar la información existente, guárdela en la memoria antes de cargar nuevos datos.



1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar la página UTIL 2.
3. Utilice [◄] o [►] de forma que “LOAD” parpadee, y luego pulse [ENTER].
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el archivo de información que desea cargar.
5. Pulse [ENTER], y se cargará la información en el XV-3080.

* *Si desea cargar sólo una parte específica del archivo de información, consulte “Transmitting To User Memory” (p. 129).*

MEMO

Aunque los Patches, Interpretaciones, y Grupos de Percusión almacenados en tarjetas de memoria se pueden capturar directamente para utilizar empleando mensajes de Cambio de Programa o con los paneles de control, no se pueden editar si se capturan directamente utilizando el panel de control o los mensajes Exclusivos MIDI. Si desea editarlos, primero deberá enviarlos a la memoria interna antes de su edición.

Otros Ajustes Relacionados con la Tarjeta de Memoria (CARD)

La página CARD tiene las cinco funciones siguientes.

CARD | FORMAT | RENAME | DELETE | FILE COPY | INFO

Los pasos siguientes describen el procedimiento básico.

1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar la página UTIL 2.
3. Utilice [◄] o [►] de forma que “CARD” parpadee, y luego pulse [ENTER].
4. Seleccione la operación – FORMAT, RENAME, DELETE, o INFO – que desea realizar.

Para instrucciones adicionales, consulte la descripción de los elementos en el manual.

Formatear la Tarjeta de Memoria para el XV-3080 (FORMAT)

Antes de utilizar una tarjeta de memoria de nueva compra o una tarjeta de memoria empleada con otro dispositivo en el XV-3080, se deberá formatear en el mismo XV-3080. El formateo inicializa una tarjeta de memoria de manera que sea posible guardar información del XV-3080 en ella.

* *Tenga en cuenta que al formatear borrará toda la información almacenada actualmente en la tarjeta de memoria.*



Pulse [ENTER], y se ejecutará la operación Format.

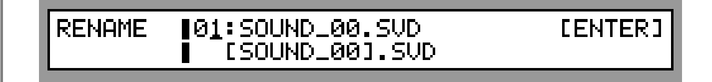
* *Para cancelar la operación, pulse [EXIT].*

Poner un Nuevo Nombre a un Archivo (RENAME)

Esta operación le permite cambiar el nombre de un archivo ya almacenado en la tarjeta de memoria.

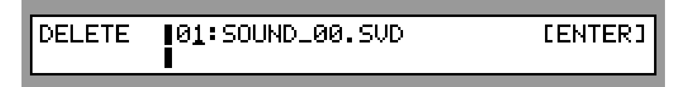
Es posible asignar al archivo un nombre de hasta ocho caracteres. Para más información, consulte el Paso 4 del “Transmitting to a Memory Card (Save)” (p. 125).

* *No se podrán cambiar las extensiones del nombre del archivo.*



Eliminar Archivos No Deseados (DELETE)

Utilice esta operación para borrar archivos no deseados de una tarjeta de memoria.



Gire el dial VALUE para seleccionar el archivo no deseado, y luego pulse [ENTER] para borrarlo de la tarjeta.

* *Pulse [EXIT] para cancelar la operación.*

Copiar Archivos de Una Tarjeta de Memoria a Otra Tarjeta (File Copy)

Es posible seleccionar archivos almacenados en una tarjeta de memoria y copiarlos a otra tarjeta de memoria.

* *La tarjeta de memoria del destino de la copia deberá ser formateada.*



Asegúrese de seguir siempre las instrucciones en pantalla si inserta y retira tarjetas durante el File Copy. Utilizando otros procedimientos en esta operación podría dañar la tarjeta.

1. Inserte la tarjeta de memoria que contiene los archivos que desea copiar en la ranura, luego pulse [Enter].

```
FILE     Please Insert Source Card
COPY                        [ENTER]
```

2. Gire el dial VALUE para seleccionar el archivo que será copiado, y luego pulse [ENTER].

```
FILE     Src 01:SOUND_00.SVD     [ENTER]
COPY     Please Insert Destination Card
```

3. Cuando aparezca la pantalla mostrada anteriormente, inserte el destino de la copia y pulse [ENTER].

4. Pulse [◄] o [►] para desplazar el cursor, y a continuación crear el nombre girando el dial VALUE o pulsando los botones [INC] o [DEC] para seleccionar los caracteres deseados (hasta 8 caracteres). Para más detalles, consulte el Paso 4 de "Transmitting to a Memory Card (Save)" (p. 125).

```
FILE     Src 01:SOUND_00.SVD     [ENTER]
COPY     Dst 00:[SOUND_00].SVD   [SHIFT]
```

5. Pulse [ENTER] para ejecutar el File Copy, y aparecerá la siguiente pantalla.

```
FILE     Continue? YES=[ENTER]/NO=[EXIT]
COPY     Dst 01:SOUND_00.SVD
```

Para repetir el procedimiento de copia con otro archivo u otra información, pulse [ENTER]. Para salir de la operación, pulse [EXIT].

Comprobar los Contenidos de la Tarjeta de Memoria (INFO)

Es posible visualizar el número de archivos en una tarjeta de memoria, su memoria libre permanente, y el tamaño de cada archivo. También es posible cambiar y borrar el registro de los grupos (CD-A a CD-H).

```
CARD     01:SOUND_00.SVD (A)        65KB
INFO       1files   3844KB free  [SHIFT]
```

Pulsando [A]–[H] en esta ventana visualizará los archivos registrados al grupo pertinente. La pantalla no cambiará si no existe información registrada al grupo correspondiente al botón pulsado.

Al pulsar [SHIFT] la pantalla cambia a la pantalla mostrada a continuación.

```
CARD     01:SOUND_00.SVD (A)          65KB
INFO     ***DEFGH    Xchg=[A]-[H]/[UNDO]
```

El grupo registrado se indicará como "*."

- Cambiar Grupos

  Gire el dial VALUE para seleccionar el archivo fuente a cambiar. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione uno de los botones [A]–[H] para sustituir los archivos por los archivos registrados en el grupo pertinente.

- Borrar Grupos

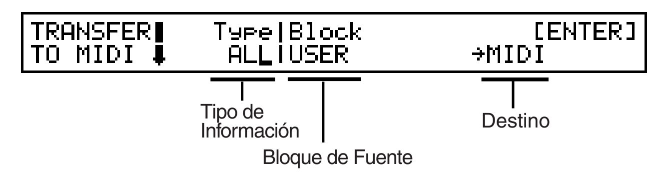
  Gire el dial VALUE para seleccionar el archivo a borrar. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [UNDO] para ejecutar el borrado del grupo.

Transmitir Información a un Dispositivo MIDI Externo (XFER)

Es posible transmitir ajustes de generador de sonido o de Sistema que se encuentran en la memoria del XV-3080 – o almacenados en una tarjeta de memoria – a un dispositivo MIDI externo o a la memoria de USUARIO del XV-3080.

Transmitir a un Dispositivo MIDI Externo

El acto de transmitir información del Patch, Interpretación, Grupo de Percusión o Sistema a un dispositivo MIDI externo se conoce con el nombre de "bulk dump." Puede realizar un volcado general si dos XV-3080 están conectados entre ellos, o cuando desee almacenar información del Patch, Interpretación, Grupo de Percusión o Sistema en un dispositivo MIDI externo como un archivo de seguridad para la información del XV-3080.



Mientras la información se transmite, aparecerá la siguiente pantalla.

```
TRANSFER Executing...
TO MIDI  PERFORM|USER: 01    →MIDI
```

Para cancelar la transmisión de información, pulse [EXIT].

Capítulo 7

Seleccione la información que va a ser transmitida seleccionando una de las combinaciones mostradas a continuación.

Por ejemplo, si desea transmitir los Patches del grupo de USUARIO 001–020, debería especificar "PATCH USER:001–020."

Type	Block		
ALL	USER		
	TEMP		
PERFORM	USER	01–64	
	TEMP	-PATCH	*1
		+PATCH	*2
	CTRL		
PATCH	USER	001–128	
	TEMP		
RHYTHM	USER	001–002	
	TEMP		
SYSTEM	USER		

* *1 La Interpretación actual*

* *2 La Interpretación actual y el Patch o Grupo de Percusión asignado para cada Parte de la Interpretación*

Type (Data Type)

Especifica el tipo de información a ser transmitida.

ALL : Interpretación, Patch, y Grupo de Percusión
PERFORM : Interpretación
PATCH : Patch
RHYTHM : Grupo de Percusión
SYSTEM : Sistema

Block (Source Block)

Especifica la fuente de la información a transmitir.

USER: Se transmitirá la información de la memoria de USUARIO.

TEMP: Se transmitirá la información de la memoria Temporal.

CTRL: Transmite mensajes para Selección de Banco de Interpretación, Cambio de Programa de Interpretación, y mensajes de Volumen y Panoramización para las partes cuyo parámetro Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) está activado.

Destination

Ajusta el destino de la transmisión MIDI.

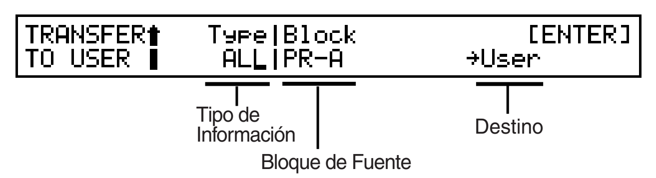
1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [▼] / [▲] para seleccionar la página UTIL 1.
3. Pulse [◄] / [►] de forma que "XFER" parpadee.
4. Pulse [ENTER].
5. Pulse [◄] / [►] para desplazar el cursor a la posición Destination, y a continuación seleccione MIDI girando el dial VALUE.
6. Pulse [◄] / [►] para desplazar el cursor hacia otro parámetro deseado.
7. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC], seleccione el valor deseado.
8. Pulse [ENTER] para ejecutar la transmisión de información.

* *Para interrumpir la transmisión de información, pulse [EXIT].*

9. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Transmitir a la Memoria de Usuario

Es posible transmitir los ajustes Patch, Interpretación o Grupo de Percusión a la memoria de USUARIO y los ajustes del Sistema a la memoria de Sistema. Al cargar información de sonido desde la tarjeta de memoria o Tarjetas de Ampliación de Ondas a la memoria de USUARIO, podrá aportar nuevos sonidos a la Interpretación.



Es posible especificar la información a ser transmitida seleccionando la combinación adecuada mostrada anteriormente.

Por ejemplo, si desea transmitir sólo el Patch del grupo PR-A 001, especifique "PATCH PR-A:001–001."

Si la información seleccionada es demasiado grande para adecuarse al destino de transmisión, tanta información como se adecúe será transmitida, empezando en el primer número del destino de transmisión especificado.

(Example)

Block PATCH PR-A:001–005
Destination User:127

Si la información se transmite con los ajustes más arriba descritos, sólo se transmitirán con éxito los dos Patches del grupo PR-A 01 y 02 – a los Patches del grupo de USUARIO 127 y 128 – hasta que intente enviar cinco Patches a las dos últimas ubicaciones de memoria de USUARIO: 127 y 128. Si ha seleccionado 124 como destino, las ubicaciones de memoria 124–128 deberán acomodar los cinco Patches.

Type	Block		
ALL	PR-A, B		*1
PERFORM	USER *2	01–64	
	PR-A, B *3	01–32	
	CARD	01–64	*6
PATCH	USER *2	001–128	
	PR-A–F *3	001–128	
	CARD	001–128	*5
	XP-A–F		*4
RHYTHM	USER *2	1–4	
	PR-A–F*3	1–2	
	CARD	1–4	*5
	XP-A–F		*4
SYSTEM	CARD		*6
F-LIST	CARD		*6

*1 *Hasta que no haya otras más, no podrá seleccionar las Interpretaciones que sean distintas a PR-A/B.*

*2 *Mueva la información dentro de la Memoria de Usuario en unidades de bloque. Al mover el Patch se sobreescribirá el de destino.*

*3 *PR-H utiliza información GM, y no se puede transmitir.*

*4 *Según la Tarjeta de Ampliación de Ondas instalada*

*5 *Después de designar el archivo, ajuste las especificaciones del archivo para el bloque que será transmitido.*

*6 *Especifica el archivo.*

* *Si el número enviado excede la capacidad de la memoria de Usuario, luego la transmisión de información se detiene en el momento cuando la memoria se llena.*

Type (Data Type)

Especifica el tipo de información a ser transmitida.

ALL :Interpretación, Patch, y Grupo de Percusión

PERFORM :Interpretación

PATCH :Patch

RHYTHM :Grupo de Percusión

SYSTEM :Sistema

F-LIST :Lista de Favoritos

Block (Source Block)

Especifica la fuente de la información a transmitir.

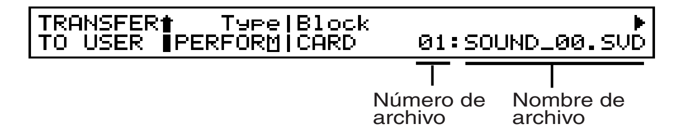
USER: Se transmitirá la información de la memoria de USUARIO.

PR-A–F: Se transmitirá la información Preset A–F.

XP-A–F: Se transmitirá la información de la Tarjeta de Ampliación de Ondas.

* *Sólo podrá seleccionar XP-A–F si instala la Tarjeta de Ampliación de Ondas correspondiente.*

CARD: Se transmitirá la información de Interpretación/Patch/Grupo de Percusión/Lista de Favoritos/Sistema almacenada en una tarjeta de memoria.



Destination

Ajusta el destino de transmisión al USUARIO.

Si el parámetro Type está ajustado a PERFORM, PATCH, o RHYTHM, deberá especificar el primer número de ubicación de memoria del destino de transmisión.

1. Pulse [UTILITY] para que el indicador se ilumine.
2. Pulse [▼] / [▲] para seleccionar la página UTIL 1.
3. Pulse [◀] / [▶] de forma que “XFER” parpadee.
4. Pulse [ENTER].
5. Pulse [▼] / [▲] para seleccionar la página TRANSFER TO MIDI.
6. Pulse [◀] o [▶] para desplazar el cursor hacia el siguiente parámetro deseado.
7. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC], seleccione el valor deseado.
8. Pulse [ENTER] para ejecutar la transmisión de información.
   * *Para interrumpir la transmisión de información, pulse [EXIT].*
9. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Capítulo 8 Ajustes y Status de Comprobación

Ajustar la Afinación General del XV-3080

Master Tune y Master Key Shift

Los ajustes Master Tune y Master Key Shift son comunes para todos los Patches, Interpretaciones, Grupos de Percusión, y el Modo GM.

Master Tune

Ajusta la afinación general del XV-3080. El ajuste se expresa como la frecuencia reproducida por la tecla A4.

KeyShift (Master Key Shift)

Esto conmuta la afinación general en el XV-3080 en pasos de semitonos.

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón de selección de función [TUNE] (que aparece en gris) para que el indicador de su botón se ilumine.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página SYSTEM TUNE.
4. Pulse [◄]/[►] para mover el cursor al número bajo el elemento que desea ajustar.
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

   * *Si comete un error deberá pulsar [UNDO], y el valor del parámetro actual volverá al ajuste que estaba en efecto cuando el cursor se movió por primera vez hacia el parámetro. Vuelva a pulsar [UNDO] para restaurar el valor del nuevo ajuste.*

6. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Scale Tune

El XV-3080 le permite utilizar temperamentos distintos al temperamento igual. La afinación de cada nota se puede ajustar en pasos 1-ciento (1/100 de un semitono) relativo a su afinación de temperamento igual.

Se puede crear un grupo de ajustes de Afinación de Escala en el Modo Patch. En el modo Performance y modo GM system, cada Parte puede tener sus propios ajustes de Afinación de Escala.

* *La escala seleccionada se aplica a los mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo MIDI externo además de a la generación de sonido local.*

Scale Tune (Scale Tune Switch)

Actívelo cuando desee utilizar una afinación de escala distinta al temperamento igual.

●Los Ajustes en Modo Patch (PATCH SCALE)

1. Pulse [PATCH] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
3. Pulse el botón de selección de función [TUNE] para que su indicador se ilumine.
4. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página SYSTEM TUNE.
5. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor a “Scale Tune.”
6. Pulse [Inc] para activar el parámetro.
7. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página PATCH SCALE.
8. Pulse [◄]/[►] para mover el cursor al número bajo la nota que desea volver a afinar.
9. Utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

   * *Si comete un error al ajustar el valor del parámetro, pulse [UNDO] para restaurar el parámetro con su valor original.*

10. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

●El Ajuste en Modo Performance Modo/GM (KEY SCALE)

1. Pulse [PERFORM] o [GM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
3. Pulse el botón de selección de función [TUNE] para que su indicador se ilumine.
4. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página SYSTEM TUNE.
5. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor a “Scale Tune.”
6. Pulse [Inc] o active el parámetro.
7. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página KEY SCALE correspondiente a la página que desea ajustar.
8. Utilice [◄]/[►] para seleccionar la Parte para la que desea realizar ajustes.
9. Utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

   * *Si comete un error al ajustar el valor del parámetro, pulse [UNDO] para restaurar el parámetro con su valor original.*

10. Pulse [EXIT] para volver a la página PERFORM/GM PLAY.

<Equal Temperament>

Esta escala divide una octava en 12 partes iguales utilizando la afinación del sistema utilizada más ampliamente en Música Occidental.

<Pure Temperament (Tonic is C)>

Con esta afinación, los tres acordes fundamentales suenan más ricos comparados con el temperamento igual. Este efecto sólo se aplica a una tecla, y la transposición puede producir resultados menos satisfactorios.

<Arabian Scale>

En esta escala, Mi y Si son una nota más baja y Do#, Fa# y Sol# son una negra más alta comparado con el temperamento igual. Los intervalos entre Sol y Si, Do y Mi, Fa y Sol#, Sib y Do#, y Mib y Fa# tienen una tercera natural – el intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor. En el XV-3080, puede utilizar un temperamento Arabe in las tres claves de Sol, Do y Fa.

Ejemplo:

Nombre de la Nota	Equal temperament	Pure temperament (tonic C)	Arabian scale
C (Do)	0	0	-6
C# (Do#)	0	-8	+45
D (Re)	0	+4	-2
E (Mi)	0	+16	-12
E (Mi)	0	-14	-51
F (Fa)	0	-2	-8
F# (Fa#)	0	-10	+43
G (Sol)	0	+2	-4
G# (Sol#)	0	+14	+47
A (La)	0	-16	0
B (Si)	0	+14	-10

Hacer Ajustes Referentes a MIDI

Ajustar el Canal MIDI

El XV-3080 produce sonidos y puede cambiar los ajustes internos en respuesta a mensajes MIDI que recibe de otros dispositivos. Para que esto se produzca, es necesario que coincidan los canales MIDI del dispositivo transmisor (teclado MIDI, etc.) con los canales de recepción del XV-3080.

Ajuste Patch/Rhythm

Cuando se utiliza un dispositivo MIDI externo – como un teclado MIDI – para reproducir un Patch o Grupo de Percusión, utilice el procedimiento siguiente para ajustar el XV-3080 para que los Patches o Grupos de Percusión se puedan conmutar en respuesta a los mensajes MIDI.

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón de selección de función [MIDI] (que aparece en gris) para que su indicador se ilumine.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página de ajuste para “Patch/Rhy Rx Ch.”
4. Pulse [◄]/[►] para mover el cursor al número bajo “Patch/Rhy Rx Ch.”
5. Utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC] para seleccionar el canal de recepción MIDI seleccionado.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Partes de una Interpretación

Consulte “**Establecer Ajustes MIDI de una Parte (MIDI)** (p. 106).”

Seleccionar Interpretaciones Utilizando Mensajes MIDI

Si desea utilizar mensajes MIDI desde un dispositivo externo para seleccionar Interpretaciones en el XV-3080, debe ajustar el canal de transmisión del dispositivo externo para que coincida con el canal Performance Control **Perform Ctrl Ch** – del XV-3080.

* *Si realiza una operación de Factory Reset,* ***Perform Ctrl Ch*** *se reajusta a “16.” Si desea cambiarlo, utilice el siguiente procedimiento.*

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón de selección de función [MIDI] (que aparece en gris) para que su indicador se ilumine.

3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página de ajuste para Perform Ctrl Ch.
4. Pulse [◄]/[►] para mover el cursor al número bajo “Perform Ctrl Ch.”
5. Utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC] para seleccionar el canal de Control de Interpretación.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Realizar Ajustes Globales

Ajustar Números de Identificación de Dispositivos

Al transmitir o recibir Mensajes Exclusivos del sistema, ajuste este parámetro para que el número de identificación de dispositivos coincida con otro dispositivo MIDI.

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón de selección de función [MIDI] (que aparece en gris) para que el indicador del botón se ilumine.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página para el ajuste de Identificación de Dispositivo.



4. Pulse [◄]/[►] para mover el cursor al número bajo “Device ID.”
5. Utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC] para seleccionar el número de identificación de dispositivo deseado.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Ajuste de conmutación Transmisión/ Recepción MIDI (SYSTEM MIDI)

Puede ajustar los siguientes parámetros pulsando [SYSTEM] – para que su indicador se ilumine – y luego pulsando el botón de selección de función [MIDI].

Rx Program Chg (Receive Program Change Switch)

Especifica si los mensajes de Cambio de Programa se recibirán (ON) o no (OFF).

Rx Bank Select (Receive Bank Select Switch)

Especifica si los mensajes de Selección de banco se recibirán (ON) o no (OFF).

Rx GM On (Receive GM-ON Exclusive Switch)

Especifica si los mensajes GM-ON (General MIDI System On) se recibirán (ON) o no (OFF).

Rx GM2 On (Receive GM2-ON Exclusive Switch)

Especifica si los mensajes GM Level2-ON (General MIDI Level 2 System On) se recibirán (ON) o no (OFF).

Rx GS Reset (Receive GS Reset Exclusive Switch)

Especifica si los mensajes GS se recibirán (ON) o no (OFF).

Rx Excl (Receive System Exclusive Switch)

Especifica si los mensajes Exclusivos del Sistema se recibirán (ON) o no (OFF).

Tx Edit (Transmit Edit Data Switch)

Cuando se modifican los ajustes de Patch, Interpretación o Grupo de Percusión, puede especificar si los ajustes modificados se transmitirán como información Exclusiva del Sistema (ON) o no (OFF).

Especificar el Estado de Recepción para cada Tone

Puede activar o desactivar la respuesta a los mensajes MIDI recibidos desde cada Parte de una Interpretación, cada Tone de un Patch, y cada Sonido de Percusión de un Grupo de Percusión.

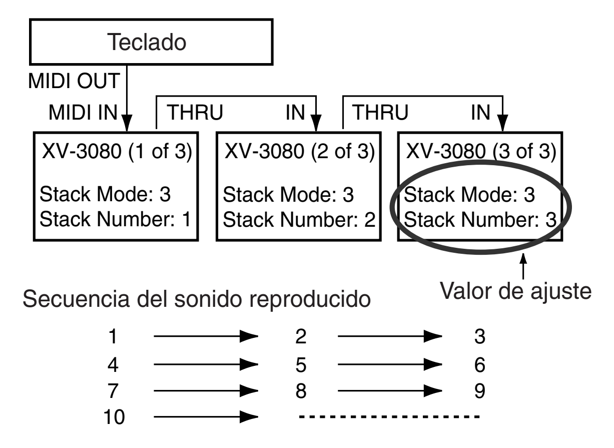
Para más información sobre ajustes de respuesta MIDI de Partes en una Interpretación, compruebe “**Establecer Ajustes MIDI de una Parte (MIDI)** (p. 106).”

Para más información sobre ajustes de la respuesta MIDI de Tones en un Patch, consulte “**CTRL Rx MIDI (Tone control receive MIDI)** (p. 99).”

Para más información sobre ajustes de la respuesta MIDI de Sonidos de Percusión en un Grupo de Percusión, consulte “Otros Ajustes (CONTROL)/Rx MIDI (Receive MIDI)” (p. 119).

Conectar Dos o Más XV-3080 para Incrementar la Polifonía

La función Stack le permite combinar dos o más unidades de XV-3080 para incrementar el número de voces que se pueden reproducir simultáneamente. Puede conectar y utilizar hasta ocho XV-3080.



Stack Mode OFF/2–8

Cuando utiliza más de un XV-3080, ajuste este parámetro a 2–8. Cuando no utilice la función Stack, ajuste este parámetro a OFF.

Si se desactiva el modo Stack, la función Stack no será operativa, y cada XV-3080 intentará hacer sonar todos los mensajes de nota que recibe.

Stack Number 1–8

Cuando la función Stack está desactivada, este parámetro selecciona el XV-3080 que debe funcionar como la unidad primaria/primera – es el XV-3080 que reproducirá las primeras 128 voces.

* *La función Stack no será operativa cuando se utilicen Patches en los que la asignación KEY MODE se ajuste a MONO o cuyo conmutador PORTAMNT (Portamento) esté activado (página PATCH KEY MODE), o para Grupos de Percusión. Los Patches para los que la asignación KEY MODE se ajuste a MONO o cuyo conmutador PORTAMNT (Portamento) esté activado los reproducirá el primer XV-3080, y los Grupos de Percusión los reproducirá el segundo XV-3080.*

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón de selección de función [MIDI] (que aparecen en gris) para que el indicador del botón se ilumine.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página de ajuste para Modo Stack.



4. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor a “Stack Mode.”
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para ajustar el número de unidades.
6. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor a “Stack Number.”
7. Gire el dial VALUE dial o pulse [INC] / [DEC] para asignar el primer XV-3080.
8. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Seleccionar los Controladores Comunes

Estos ajustes le permiten elegir cuatro controladores MIDI para uso global al controlar los parámetros para cualquier Patch o Interpretación. Los ajustes en cada Patch o Interpretación determinarán si los dos controladores seleccionados se utilizarán realmente. En cada Patch o Interpretación, también necesitará especificar los parámetros a controlar.

SYS CTRL ASSIGN 1/2 (System Control Assign)

Control 1–4 (Control Source)

OFF: No se utilizan controladores.

CC01–95: Números de Controladores 1–95 (excepto en el 32).

BENDER: Bender

AFTERTOUCH: Aftertouch

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón de selección de función [CONTROL] (que aparece en gris) para que el indicador del botón se ilumine.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página de ajuste para SYS CTRL ASSIGN1/2.
4. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor a “Control (Control Source).”
5. Utilice el dial VALUE o [INC]/[DEC] para seleccionar el controlador MIDI deseado.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

* *Las funciones normalmente interpretadas por la mayoría de mensajes de control-cambio MIDI se definen en la especificación MIDI. El XV-3080 le permite utilizar los mensajes sin tener en cuenta su función definida oficialmente, por lo que debe tener en consideración las ramificaciones al elegir los controladores.*

Hacer Ajustes Generales

Se pueden realizar los tres ajustes generales siguientes.

Ajustar el Brillo de la Pantalla

LCD (LCD Contrast) 1–10

Ajusta el contraste/brillo de la pantalla. Los valores más altos harán que los caracteres sean más oscuros.

Ajustar el Estado del XV-3080 Cuando se desactiva la Alimentación

PowerUp (Power Up Mode)

Ajusta la condición del XV-3080 cuando la alimentación se desactiva.

DEFAULT: El XV-3080 estará a punto para reproducir el Patch USER:001.

LAST: El XV-3080 se activarán exactamente como estaba antes de que se desactivará.

Ajustar Qué Pasa a Las Notas Cuando se Selecciona un Nuevo Patch o Grupo de Percusión

Patch Remain (Patch remain switch)

Especifica si desea que las notas que suenan permanezcan sonando (ON) o se desactiven (OFF) al seleccionar un nuevo Patch o Grupo de Percusión en el modo Patch.

Además, cuando se selecciona “ON”, el volumen y la información de Panorama, y el PATCH KEY MODE y otros ajustes recibidos por el MID se activan. Para más información, consulte “Implementación MIDI (p. 173).”

Utilice el siguiente procedimiento para realizar las tres acciones que aparecen anteriormente.

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón de selección de función [SETUP] (que aparece en gris) para que el indicador de su botón se ilumine.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página que contienen el parámetro que desea ajustar.
4. Utilice [◄]/[►] para mover el cursor al parámetro.
5. Utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.
6. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Confirmar las Condiciones Actuales (INFO)

En esta pantalla, puede visualizar los nombres de las Tarjetas de Ampliación de Ondas y comprobar el estado de la batería interna del XV-3080.

INFO EXP (Information Expansion Board)

La pantalla muestra los nombres de las tarjetas de Ampliación de Ondas instaladas en las ranuras EXP A–F.

Las ranuras sin tarjetas instaladas aparecen como “-----------------.”

BATTERY CHECK

El XV-3080 contiene una batería que retiene la información en su memoria interna cuando se desconecta su fuente de alimentación. Esta pantalla le permite comprobar el voltaje de la batería. Si en la pantalla aparece “OK,” no hay suficiente voltaje. Si en la pantalla aparece “LOW,” el voltaje de la batería ha bajado. Contacte el centro de servicios de Roland más próximo para cambiar la batería.

Se utiliza el siguiente procedimiento para ambos propósitos.

1. Pulse [SYSTEM] para que su indicador se ilumine.
2. Pulse el botón de selección de función [INFO] (que aparece en gris) para que el indicador del botón se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la pantalla que contiene el parámetro que desea comprobar.
4. Pulse [EXIT] para volver a la página anterior.

Capítulo 9 Ejemplos de Aplicaciones con el XV-3080

Controlar el XV-3080 en Tiempo Real con un Dispositivo Externo MIDI

Los controladores externos MIDI (palanca modulación, pedalera, pedal de expresión, etc.) se pueden utilizar para modificar ajustes Multi Efectos o de Tone en Tiempo Real.

Cambiar los Ajustes Multi Efectos desde un Dispositivo Externo MIDI

Los parámetros que se pueden cambiar mediante MIDI se predeterminan según el tipo de Multi Efectos (MFX) seleccionado.

Aplica los parámetros Type MFX descritos de la página 36 a la 70 que contengan una marca "#".

1. Seleccione el Patch o Interpretación que desee utilizar.
2. Pulse [EFFECTS] para que su indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página MFX TYPE, y seleccione el tipo de Multi Efecto que desee utilizar.

En una interpretación, puede seleccionar los Multi Efectos para una Parte utilizando el parámetro Source.

4. Utilice [▲] / [▼] para seleccionar la página PATCH MFX CTRL para un Patch, o seleccione la página PERFORM MFX CTRL para una Parte de Interpretación.

* *No puede seleccionar estas páginas cuando el Type se ajusta a "THROUGH."*

5. Pulse [◄] / [►] para mover el cursor al parámetro que desea ajustar.
6. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para seleccionar el valor deseado.

PATCH MFX CTRL (Patch MFX Control)

Control 1–4 (MFX Control 1–4 Source)

OFF: No se utiliza ningún controlador.

CC01–95: Números de Controladores 1–95 (excepto para 32)

BENDER: Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL 1–4: System control (Control 1–4)

Destination

Selecciona el parámetro Multi Efectos a controlar utilizando le fuente MFX Control 1–4.

Sens (MFX Control Sens) -63– +63

Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) – es decir, un valor más alto, hacia la derecha, o más rápido etc. – desde su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) – es decir, un valor más bajo, hacia la izquierda, o más lento, etc. – desde su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Los números más altos producen un grado de cambio más alto.

Modificar Ajustes de Tone

Puede utilizar el parámetro Matrix Control para controlar los ajustes de control de Tone en tiempo real.

Seleccionar los mensajes MIDI Utilizados para el Control y los Parámetros a Cambiar

1. Seleccione el Patch que desea utilizar.
2. Pulse [CONTROL] para que su indicador se ilumine.
3. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página MATRIX CTRL SRC.
4. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para ajustar Control 1–4.
5. Pulse [▲] / [▼] para seleccionar la página MATRIX CONTROL que contiene el destino de la fuente de control que desea ajustar.
6. Pulse [◄] / [►] para mover el cursor al parámetro que desea utilizar.
7. Gire el dial VALUE o pulse [INC] / [DEC] para especificar el parámetro a controlar (Dest), el control de sensibilidad (Sns) y el Tone deseado (Tone).

MATRIX CTRL SRC (Matrix control source)

Si desea utilizar controladores para controlar un parámetro de Tone específico, seleccione el controlador en esta página. Se asignan cuatro fuentes de control a cada Patch.

Control 1–4 (Matrix control 1–4 source)

Asigna uno de los siguientes controladores a la Control Source 1–4. Si desea utilizar un controlador que se aplique a todos los Patches, o un controlador que no se puede especificar directamente aquí, seleccione SYS-CTRL1–4, y seleccione el controlador utilizando los parámetros Control Source 1–4 (página SYS CTRL ASSIGN).

OFF: No se utiliza controlador.
CC01–95: Números de controlador 1–95 (excepto 32)
BEND: Pitch bend
AFTERTOUCH
SYS-CTRL1: System Control 1
SYS-CTRL2: System Control 2
SYS-CTRL3: System Control 3
SYS-CTRL4: System Control 4
VELOCITY
KEYFOLLOW
TEMPO
LFO1
LFO2
PITCH-ENV: Pitch Envelope
TVF-ENV: TVF Envelope
TVA-ENV: TVA Envelope

MATRIX CTR1–4 (Matrix control 1–4)

Selecciona los parámetros controlados en la Fuente de Control de matriz 1–4 y los ajustes de Sensibilidad, además del Tone en el que se aplican. Se pueden especificar hasta cuatro parámetros para cada controlador y ser controlados simultáneamente.

La línea superior de la pantalla muestra el nombre de la fuente de control seleccionada en la página MATRIX CTRL SRC.

DEST1–4 (Destination 1–4)

Dest: Selecciona los parámetros a controlar.
OFF: Sin control
PITCH
TMT
Parámetros EFFECTS ([PATCH]-[EFFECTS] p. 21)
DRY LEVEL
CHORUS SEND
REVERB SEND
MFX CTRL1
MFX CTRL2
MFX CTRL3
MFX CTRL4
Parámetro WAVE ([PATCH]-[WAVE] p. 91)
FXM DEPTH
Parámetros LFO ([PATCH]-[LFO] p. 97)
LFO1 PCH DEPTH
LFO2 PCH DEPTH
LFO1 TVF DEPTH
LFO2 TVF DEPTH
LFO1 TVA DEPTH
LFO2 TVA DEPTH
LFO1 PAN DEPTH
LFO2 PAN DEPTH
LFO1 RATE
LFO2 RETE
Parámetros PITCH ([PATCH]-[PITCH] p. 92)
PIT ENV A-TIME
PIT ENV D-TIME
PIT ENV R-TIME
Parámetros TVF ([PATCH]-[TVF] p. 93)
CUTOFF
RESONANCE
TVF ENV A-TIME
TVF ENV D-TIME
TVF ENV R-TIME
Parámetros TVA ([PATCH]-[TVA] p. 95)
LEVEL
PAN
TVA ENV A-TIME
TVA ENV D-TIME
TVA ENV R-TIME

Sns: Ajusta el grado de cambio que se producirá en respuesta a los movimientos del controlador. Los valores negativos (-) invierten el cambio. Por ejemplo, con profundidad LFO, la frase se invierte cuando se selecciona un valor de Sensibilidad negativo. Con el grado LFO, los ajustes de Sensibilidad en un valor negativo incrementa la longitud del ciclo, reduciendo el LFO, mientras que el ajuste a un valor positivo acorta el ciclo, acelerándolo.

Tone: Selecciona el Tone a controlar utilizando los ajustes del parámetro anterior. “*” activa el control de un Tone, “*” lo desactiva, y “R” invierte el (+) o (-) característico del cambio aplicado.

Aplicaciones para Patches

Sincronizar el Ciclo LFO al Tempo del Sistema

1. Seleccione el Patch que desea sincronizar en la página PATCH PLAY.
2. Ajuste el parámetro Clock Source (página PATCH TEMPO ([PATCH]-[COMMON])) al SYSTEM.

3. Ajuste la longitud del tiempo del RATE (página LFO 1, 2 WAVE ([PATCH]-[LFO)) de cada Tone para que coincida con el Tempo del Sistema. Esto establece una relación 1:1 entre el grado LFO y el Tempo del Sistema. Si, por ejemplo, deseara que el Grado LFO siempre fuera el doble de la velocidad del Tempo del Sistema, ajustaría su grado a un valor que sea el doble del valor del Tempo del Sistema.

4. Ajuste el parámetro Clock Source (página SYSTEM SETUP (SYSTEM]-[SETUP)) a INT.

* *Cuando el parámetro Clock Source se ajusta a MIDI, puede sincronizar el ciclo LFO a un dispositivo externo MIDI.*

5. Si el Tempo del Sistema (página SYSTEM SETUP (SYSTEM]-[SETUP)) cambia, el Grado LFO también cambia.

6. Ajuste la profundidad de modulación deseada utilizando la página LFO DEPTH1:2 ([PATCH]-[LFO]) para cada Tone.

Modificar los Multi Efectos para que coincidan con el Tempo del Sistema

Puede modificar los valores del parámetro Multi Efectos sincronizados con el Tempo del Sistema cuando haya seleccionado los valores siguientes para el parámetro Type MFX.

Type	Parámetro MFX
16: STEP-FLANGER	Step Rate
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Delay L–R
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Delay 1–4

Se trata de un ejemplo en el que STEP-FLANGER se utiliza para Multi Efectos.

1. Seleccione un Patch en la página PATCH PLAY.

2. Ajuste su Fuente de Reloj (página PATCH TEMPO ([PATCH]-[COMMON])) al SYSTEM.

3. Asegúrese que Type (página PATCH MFX TYPE ([PATCH]-[EFFECTS])) está ajustado a STEP-FLANGER. Si no, reajústelo para que sea así.

4. Asegúrese que el Step Rate (página PATCH MFX TYPE ([PATCH]-[EFFECTS])) esté ajustado a una nota – no un valor numérico. Si es necesario, reajústelo para que sea así.

5. Ajuste su Fuente de Reloj (página SYSTEM SETUP (SYSTEM]-[SETUP)) a INT.

* *Cuando Clock Source se ajusta a MIDI, puede sincronizar el Multi Efecto al tempo de un dispositivo MIDI externo.*

6. Cuando el Tempo del Sistema (página SYSTEM SETUP (SYSTEM]-[SETUP)) cambia, el Step Rate del STEP-FLANGER cambiará con él.

Hacer que el Tiempo de retardo de un Tone coincida con el Tempo del Sistema

1. Seleccione un Patch en la página PATCH PLAY.

2. Ajuste Clock Source (página PATCH TEMPO ([PATCH]-[COMMON])) a SYSTEM.

3. Ajuste Time (PATCH/WAVE/TONE DELAY) a la longitud de una nota – no a un valor numérico – en relación al tempo de sincronización.

4. Ajuste Clock Source (página SYSTEM SETUP (SYSTEM]-[SETUP)) a INT.

* *Cuando Clock Source se ajusta a MIDI, puede sincronizar el retardo del Tone con el tempo de un dispositivo MIDI externo.*

5. Cuando el Tempo del Sistema (página SYSTEM SETUP (SYSTEM]-[SETUP)) cambia, el tiempo de retardo del Tone cambiará con él.

Utilizar un Conmutador de Pedal para Modificar la Velocidad de Rotación del Efecto Rotary

1. Conecte un conmutador de pedal (DP-2, DP-6, etc.) a su dispositivo externo (teclado MIDI, etc.).

2. Ajuste el conmutador de pedal del dispositivo MIDI externo para generar mensajes de control-cambio FOOT-TYPE (CC4).

* *Para aprender cómo ajustar el conmutador de pedal, consulte el manual del usuario del dispositivo externo MIDI.*

3. Seleccione PR-A:050 Perky B en la página PATCH PLAY.

Este Patch utiliza ROTARY como su Multi Efectos.

4. Vaya a la página PATCH MFX CTRL ([PATCH]-[EFFECTS]) y ajuste 1:Source a FOOT-TYPE.

5. Ajuste Destination a SPEED, y Sens a +63.

6. Cuando desee acelerar el efecto rotary, pulse el conmutador de pedal. Libere el conmutador de pedal para que el efecto rotary sea más lento.

Interpretar Bucles de Frase en un Tempo del Sistema

Una tarjeta de ampliación de ondas puede contener Patches basados en formas de onda que son bucles de frase temporizado – en BPM –. Puede interpretar estos bucles de frase sincronizados con el Tempo del Sistema.

1. En la página PATCH PLAY, seleccione un Patch que utilice un bucle de frase.

2. Ajuste Clock Source (página PATCH TEMPO ([PATCH]-[COMMON])) al SYSTEM.

3. Vaya a la página WAVE ([PATCH]-[WAVE]).

Pulse TONE SELECT [1]–[4] para encontrar el Tone que utiliza formas de onda son bucles de frase.

El nombre de la forma de onda aparece a la banda derecha de la pantalla (la línea superior muestra la parte izquierda de la onda estéreo; la línea inferior muestra su lado derecho). Los nombres de formas de onda que tienen un número BPM en la primera parte del nombre (como "132:WAVE NAME") son formas de onda con bucles de frase.

4. Vaya a la página TONE DELAY ([PATCH]-[WAVE]).

5. Ajuste el tiempo a 0.

Si selecciona un valor distinto a 0, se aplicará un retardo, y no podrá reproducir el Patch con normalidad.

6. Ajuste Clock Source (página SYSTEM SETUP (SYSTEM]-[SETUP)) a INT.

* *Cuando se ajusta Clock Source a MIDI, puede sincronizar el bucle de frase con el tempo de un dispositivo MIDI externo.*

7. Cuando el System Tempo (página SYSTEM SETUP (SYSTEM]-[SETUP)) cambia, la velocidad del bucle de frase cambia con él.

* *El bucle de frase sonará en el tempo del sistema independientemente del tempo de las teclas que pulsa. Los ajustes para el pitch y FXM se ignorarán.*

Cambiar los Ajustes de la Parte Desde un Dispositivo MIDI Externo

Enviando los mensajes de Cambio de Control para distintos ajustes de Partes, incluyendo el volumen, panorama, y afinación, puede cambiar estos ajustes desde un dispositivo MIDI externo conectado al XV-3080. Eso le permite controlar los fundidos de entrada y los fundidos de salida, abrir y cerrar filtros, y ejercer otros controles en tiempo real desde dispositivos MIDI externos.

Los parámetros que se pueden utilizar para cambiar los ajustes y los mensajes de Cambio de Control que se pueden utilizar para cambiar los valores aparecen a continuación.

* *Para información más detallada sobre los mensajes de Cambio de Control, consulte "Implementación MIDI" p. 173).*

* *Para cambiar los Multi Efectos, los efectos de reverberación, o de chorus desde un dispositivo MIDI externo, envíe un "Mensaje exclusivo del Sistema" (p. 180).*

Realizar cambios en el volumen (p. 179)

- Level: Controller number 7

Cambiar la ubicación estéreo (p. 179)

- Pan: Controller number 10

Aplicar Portamento (p. 179)

- Portament: Controller number 65 (Portamento switch), Controller number 5 (Portamento time)

Cambiar los Ataques del Sonido y el Tiempo de Liberación (p. 179)

- Rel: Controller number 72
- Atk: Controller number 73

Cambiar la frecuencia de corte (p. 179)

- Cut: Controller number 74

Cambiar la Resonancia(p. 179)

- Res: Controller number 71

Cambiar el grado de Chorus/Reverberación interno (p. 180)

- Chorus: Controller number 93
- Reverb: Controller number 91

Cambiar la afinación (p. 180)

- Coarse: Controller number 100 (el valor es 0), Controller number 101 (el valor es 2), Controller number 6 (el valor es 16–112)
- Fine: Controller number 100 (el valor es 0), Controller number 101 (el valor es 1), Controller number 6 (el valor es 32–96), Controller number 38 (el valor es 0–127)

* *Cuando cambie el parámetro Coarse, ajuste el grado de afinación con el valor Control Number 6 (Entrada de información MSB). No se produce ningún cambio de afinación cuando el valor se ajusta a "64." La afinación aumentará misma cantidad que la que el valor sobrepase 64, y disminuye la misma cantidad que la que el valor sea inferior a 64.*

* *Cuando cambie el parámetro Fine, ajuste el cambio de cantidad en afinación con los ajustes Control Number 6 (Entrada de información MSB) y Control Number 38 (Entrada de*

información LSB). No se produce ningún cambio de afinación cuando la entrada de información MSB se ajusta a "64" y la Entrada de Información LSB a "0." La afinación aumenta a medida que aumentan los valores respectivos, y disminuye a medida que los valores respectivos disminuyen.

Especificar el grado de Pitch Bend (p. 180)

- BendRng: Controller number 100 (el valor es 0), Controller number 101 (el valor es 0), Controller number 6 (el valor es 0–12)

Procedimiento

1. Activa el dispositivo MIDI externo para enviar un mensaje de Cambio de Control.

Por ejemplo, si desea cambiar el nivel de volumen, ajuste el dispositivo MIDI externo para enviar el Control Number 7 (Mensaje de Volumen). En este caso, el canal MIDI coincide con el canal MIDI de la Parte cuyo volumen desea cambiar.

* *Para información sobre cómo hacer los ajustes, consulte el manual del usuario del dispositivo MIDI externo.*

2. Utilice el dispositivo MIDI externo (ajuste los controles, reproduzca utilizando el secuenciador, etc.) para enviar los ajustes.

* *No sólo se cambia el sonido real reproducido, sino que también cambian los valores de la pantalla.*

Acerca de RPN

"RPN" (Número de Parámetro Registrado) es un mensaje de extensión preparado por el mensaje de Cambio de Control.

Utilice el RPN cuando emplee un dispositivo MIDI externo para cambiar los ajustes de la afinación o el Pitch Bend del XV-3080. Un RPN dispone de una parte superior (RPN MSB) y una parte subordinada (RPN LSB). El RPN MSB (Control Number 101) informa al XV-3080 que un ajuste que utiliza RPN viene a continuación, y el valor RPN LSB (Control Number 100) indica el parámetro que se ajustará. Finalmente, el valor de la Entrada de Información (Control Change 6) ajusta el grado de cambio.

Cuando el XV-3080 haya recibido un parámetro RPN, éste se aplicará a todos los mensajes de Entrada de Información posteriores en el canal MIDI. Para evitar accidentes, cuando se haya hecho el ajuste para el parámetro se recomienda que el RPN se ajuste a 0.

Por ejemplo, para aumentar la afinación de una Parte concreta una blanca (semitono) envíe el siguiente mensaje de Cambio de Control desde in dispositivo MIDI externo.

- Controller number 100: value "0"
- Controller number 101: value "2"
- Controller number 6: value "65"
- Controller number 100: value "127" ← RPN null
- Controller number 101: value "127" ← RPN null

Para información más detallada sobre RPN, consulte "Implementación MIDI" (p. 173).

Controlar el TMT con el LFO y Cambiar el Tiempo de Ciclo del Tone

Cuando se selecciona TMT (Tabla de Mezcla de Tone) como el destino de Control de Matriz, puede utilizar el controlador de Fuente de Control para cambiar el tiempo en el que se reproducen los Tones en un Patch.

Aquí tiene un ejemplo de un Patch utilizando LFO1 como una Fuente de Control. El tiempo en el que el Tone se reproduce se basa en el valor de amplitud del LFO1.

1. Seleccione "PR-E:043 Morph Pad" en la página PATCH PLAY.

2. En la página TMT VEL RANGE (PATCH-COMMON, p. 86), ajuste los valores de intervalo de velocidad superior e inferior para los Tones 1 y 2.

* *En este caso, puede utilizar la función Palette (p. 90) para visualizar los ajustes de Intervalo de Velocidad para cuatro Tones en una pantalla, para que sea más fácil definir estos ajustes.*

Ajuste el Intervalo de Velocidad para ambos tones de la siguiente forma.

	L	:	U
tone = 1	1	:	64
tone = 2	65	:	127

3. En la página TMT VEL RANGE (PATCH-COMMON, ajuste el Velocity Fade L.Fade y U.Fade a 10 para los Tones 1 y 2.

Así los Tones se funden suavemente fuera de sus intervalos de velocidad.

4. En la página TMT VELO CONTROL (PATCH-COMMON), ajuste el TMT Velocity Control a OFF.

Este ajuste desactiva los ajustes de Intervalo de Velocidad hechos en el Paso 2 y hace que los dos Tones suenen simultáneamente, independientemente de la velocidad – la fuerza con la que se pulsan las teclas – recibidos desde su teclado MIDI o secuenciador.

5. En la página CTRL&BENDER (PATCH-MIDI, p. 101), ajuste TMT Ctrl Sw a ON.

Este ajuste permite que el controlador Control Matrix controle el TMT. El siguiente diagrama muestra la relación entre el Controlador de Velocidad TMT y el TMT Ctrl Sw.

	(1)	(2)	(3)	(4)
[TMT Velocity Control]	ON	OFF	ON	OFF
[TMT Ctrl Sw]	OFF	OFF	ON	ON

(1)(3): Los ajustes de Control de Velocidad se desactivan, y los dos Tones se conmutan on o off según la información de velocidad recibida desde el teclado MIDI o secuenciador.

(2): Los ajustes de Control de Velocidad y el TMT controlado por el Control de Matriz se desactivan, y los dos tones se reproducen simultáneamente, independientemente de la velocidad de la información recibida desde el teclado MIDI o secuenciador.

(4): El Control de Matriz TMT está activado, y la temporización de los Tones cambian según los datos del controlador de la Fuente de Control.

* *Los ajustes del Control de Velocidad TMT tienen prioridad cuando el Control de Velocidad TMT y TMT Ctrl Sw se ajustan a ON.*

6. Seleccione LFO1 como la fuente Control1 en la página MATRIX CTRL SRC (PATCH-CONTROL, p. 101).

7. En la página MATRIX CONTROL1 (PATCH-CONTROL), ajuste DEST1 como aparece a continuación.

Dest:	TMT
Sns:	+63
Tone:	o o _ _ (aplicado a Tone 1 y 2)

8. En cada página del Tone LFO1 WAVE (PATCH-CONTROL), ajuste Form y Rate para cada uno de los Tones como aparece a continuación.

	tone=1	**tone=2**
Form:	SIN	SIN
Rate:	64	127

9. Seleccione el Número para los Tones 1 y 2 en la página WAVE ([PATCH]-[WAVE], p. 91).

* *Puede utilizar la función Palette (p. 90) para visualizar el número de cuatro Tones en una ventana, para que sea más fácil realizar estos ajustes.*

10. Pulse [EXIT] para volver a la página PATCH PLAY.

Otras aplicaciones posibles incluyen la sincronización de la frecuencia de la Fuente de Control LFO con el tempo, asignando Modulación y otros parámetros a la Fuente de Control, y cambiando el Tone a tiempo real desde un teclado MIDI o otro dispositivo similar.

Utilizar el XV-3080 como un Módulo de Sonido General MIDI

El XV-3080 dispone de un **Modo GM**—una forma adecuada para reproducir o crear datos de partitura GM (archivos musicales para Módulos de Sonido General MIDI). Puede

reproducir información de partituras GM disponibles comercialmente e incluso modificar varios ajustes de parámetros para expresiones musicales mejorados.

Entrar en el Modo GM

El modo GM básicamente es similar a un tipo de Interpretación especial en el que se asigna un Grupo de Percusión del Sistema General MIDI a la Parte y los Patches del Sistema General MIDI se asignan a otras Partes.

Sin embargo, no puede guardar los ajustes del modo GM en una memoria de usuario.



La página GM PLAY muestra un Patch o Grupo de Percusión asignado a cada Parte.

Cada vez que entre en el modo GM, el Grupo de Percusión GM se asigna a la Parte 10, y Piano 1 se asigna a otras Partes. También puede seleccionar otros Patches GM y Grupos de Percusión GM para cada Parte que coincidan con la interpretación.

1. Pulse [GM] en MODE para ir a la página GM PLAY.

Cuando conmuta el XV-3080 en el modo GM, el generador de sonido se inicializa para ajustes básicos del Sistema GM.

2. Para cambiar la Parte actual, pulse [◀] o [▶].

3. Para cambiar el Patch GM o el Grupo de Percusión GM asignado a la Parte, realice el mismo procedimiento que para seleccionar un Patch o Grupo de Percusión.

Inicializar el Generador de Sonido para los Ajustes Básicos del Sistema General MIDI

Para reproducir una partitura GM correctamente, el generador de sonido se debe inicializar con los ajustes del sistema GM básicos. El generador de sonido del XV-3080 se inicializa en las siguientes situaciones:

- Cuando el XV-3080 se conmuta al modo GM
- Cuando recibe un mensaje GM System On desde un dispositivo MIDI externo
- Cuando un mensaje GM System On se encuentra en los datos de la canción reproducido
- Cuando la alimentación del XV-3080 se activa.
- Cuando ejecuta la función GM Initialize (p. 145).

Reproducir una partitura GM

Cuando el XV-3080 está en modo GM, reproduce las partituras GM correctamente. Además de esto, el XV-3080 proporciona muchas funciones ampliadas no definidas en las especificaciones del Sistema GM, y si crea archivos musicales ampliados, puede que su canción no se reproduzca correctamente en otros módulos de sonido GM compatibles.

Además, aunque el XV-3080 también pueden ser compatibles con el formato GS al recibir un mensaje GS Reset MIDI, las series Sound Canvas de Roland (incluyendo el SC-8850 y el SC-8820) disponen de diferentes sistemas de módulos de sonido y mapa de tones ampliado, puede que no pueda obtener información MIDI (información de música GS) creada especialmente para utilizar sólo con las series Sound Canvas de dispositivos ni que se reproduzca adecuadamente.

El principio de una partitura GM normalmente contiene un mensaje GM System On. Por eso, si reproduce una partitura GM empezando al inicio de una canción, el XV-3080 se conmutará al modo GM. Pero si reproduce una partitura GM comenzando en medio de una canción, puede que el XV-3080 no se conmute al modo GM, y puede que la partitura GM no se reproduzca correctamente. Por eso para evitar problemas, es recomendable ajustar manualmente el XV-3080 al modo GM antes de reproducir una partitura GM.

Enmudecer una Parte Específica

Cuando conmuta al modo GM, todas las Partes se ajustarán para recibir mensajes MIDI. Para desconectar una Parte específica para que no suene, ajuste el conmutador Receive a OFF para la Parte.

Primero, pulse [RX] para que su indicador se ilumine.

En este momento, el ajuste on/off de cada Parte aparecerá mediante los indicadores PART SELECT [1/9]–[8–16]. Cuando el indicador [1-8/9-16] está oscuro, los botones indicadores de función indicarán el estado de las Partes 1–8. Cuando el indicador [1-8/9-16] está iluminado, los botones indicadores de función indicarán el estado de las Partes 9–16. Iluminado está on, oscuro off.

Pulse PART SELECT [1/9]–[8/16] para conmutar la Parte on/off.

Conmutar Efectos On/Off



1. Pulse [EFFECTS ON/OFF].

2. Utilice [◀] o [▶] para seleccionar el efecto que desea activar/desactivar.

3. Al pulsar [INC] lo activa y al pulsar [DEC] lo desactiva.

Capítulo 9

Chorus

Chorus añade profundidad y espacio al sonido.

Reverb

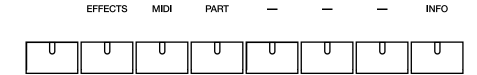
La Reverb añade la reverberación característica de un vestíbulo o del ambiente de un auditorio.

Modificar los Ajustes del Modo GM

El modo GM también ofrece parámetros que puede modificar para cada Parte. Puede modificar ajustes como efectos, panorama y el nivel para personalizar la reproducción de partitura GM como desee.

* *Cuando el modo GM se inicializa (p. 145), todos estos ajustes se perderán.*

1. Pulse [GM] para entrar el modo GM.
2. Pulse los botones FUNCTION SELECT para elegir el grupo de página que desee ajustar.



3. Pulse [▲] o [▼] para elegir una página.
4. Si ha seleccionado una pantalla de parámetro que se pueda seleccionar independientemente para cada Parte, el número de la Parte seleccionada para editar aparecerá en la pantalla. Para seleccionar una Parte diferente, utilice [1-8/9-16] y [1/9]–[8/16] para seleccionar una Parte.
5. Utilice [◀] o [▶] para mover el cursor al parámetro que desee modificar.
6. Utilice el dial VALUE o [INC] / [DEC] para modificar el valor.

* *Si comete un error al ajustar el valor de un parámetro o si no le gustan los cambios, pulse [UNDO] para restaurar el valor al anterior.*

7. Si desea ir a otro grupo de página, utilice el botón de selección de función para elegir un grupo.

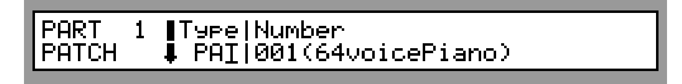
* *También puede ir a otro grupo de pantalla manteniendo pulsado [SHIFT] y utilizando [◀] o [▶].*

8. Repita los pasos 2–8 para completar los ajustes de un modo GM.
9. Cuando acabe de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la página GM PLAY.

* *También puede utilizar la pantalla Palette de la misma forma que al editar en el modo Performance (p. 109).*

■Realizar Ajustes para Cada Parte (PART)

PART PATCH



Puede seleccionar el Patch o Grupo de Percusión que se asignará a cada Parte.

Type (Part Type) PAT/RHY

Selecciona el Patch (PAT) o Grupo de Percusión (RHY) que la Parte reproducirá.

Number

Especifica el número de Patches (1–256) o Grupos de Percusión (1–4) que se asignará a cada parte.

PART SETTING



Realiza los ajustes de volumen, panorama, y afinación para cada Parte.

Volume 0–127

Especifica el volumen de cada Parte.

Pan RANDOM/L63–63R

Especifica la ubicación estéreo de el sonido de cada Parte. L63 para el extremo izquierdo, 0 para el centro, y 63R para el extremo derecho.

Si modifica los ajustes del parámetro Volume o del parámetro Pan, se reflejarán en las siguientes pantallas de grupo INFO.

Coarse (Coarse Tune) -48– +48

Ajusta la afinación del sonido de la parte más agudos o graves en pasos de semitonos en un intervalo de +/-4 octavas.

Fine (Fine Tune) -50–+50

Realiza ajustes precisos en pasos 1-ciento en la afinación especificada en Coarse Tune.

Un ciento es 1/100 de un semitono.

PART MODIFY



Puede determinar como una Parte reproducirá un sonido ajustándolo para modificar la frecuencia de corte programada para el sonido, Resonancia, Velocity Sense, y ataque de envolvente TVF y TVA y los ajustes de tiempos de liberación.

Cutoff (Part Cutoff Offset) -64–+63

Ajusta el intervalo por el cual se determinan los cambios relativos a los valores de frecuencia de corte TVF para el tone seleccionado de la parte.

Resonance (Part Resonance Offset) -64–+63

Ajusta el intervalo por el cual se determinan los cambios relativos a la Resonancia TVF para el tone seleccionado de la parte.

Attack (Part Attack Time Offset) -64–+63

Ajusta el intervalo por el cual se determinan los cambios relativos al valor de tiempo de ataque de envolvente TVF/TVA para el tone seleccionado de la parte.

* *Según el tone, en algunos casos puede haber menos cambios.*

Release (Part Release Time Offset) -64–+63

Ajusta el intervalo por el cual se determinan los cambios relativos en el valor del tiempo de liberación de la envolvente TVF/TVA para el tone seleccionado de la parte.

* *Según el tone, en algunos casos puede haber menos cambios.*

PART CONTROL

```
PART   1 BendRng|Mono/Poly|Porta Sw:Time
CONTROL        2|     POLY|     OFF:   0
```

Ajusta el intervalo Bend, método de voz (MONO/POLY), y el Portamento de cada Parte.

BendRng (Pitch Bend Range) 0–24

Especifica el grado de afinación que cambiará cuando se mueva la palanca Pitch Bend.

El grado de cambio cuando se mueva la palanca se ajusta al mismo valor para la banda de la derecha y de la izquierda.

Mono/Poly (Part Mono/Poly) MONO/POLY

Especifica si la Parte reproducirá polifónicamente (POLY) o monofónicamente (MONO). El ajuste MONO es efectivo cuando se reproduce un Patch de un instrumento solo como un saxófono o una flauta.

Porta Sw:Time (Portamento Switch : Time)

Determina si el efecto Portamento se aplicará (ON) o no (OFF). Cuando se utiliza portamento, también especifica las veces que cambiará el pitch. Los ajustes superiores tardarán más a cambiar el pitch a la siguiente nota.

¿Qué es el Portamento?

El Portamento es un efecto que cambia suavemente la afinación de la primera nota interpretada a la siguiente nota. Con el parámetro Mono/Poly ajustado a MONO, el portamento es especialmente efectivo al simular técnicas de interpretación como los glissandos de un violín. El Portamento también se puede aplicar cuando este parámetro es polifónico (POLY).

■Realizar Ajustes de Efectos (EFFECTS)

Realiza ajustes para los efectos Chorus/Reverberación en el modo GM.

Si una marca "x" aparece en la derecha del nombre de la pantalla, el efecto para dicha pantalla se ha desactivado. Desactive el efecto correspondiente antes de realizar estos ajustes (p. 141).

PART OUTPUT



Especifica como saldrá cada Parte.

Output Assign (Output Assign/Output Level)

Ajusta el destino de salida para cada Parte.

El parámetro Output Level ajusta el volumen de cada Parte.

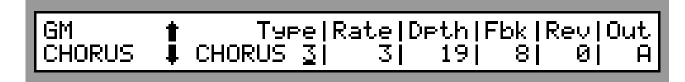
Chorus (Chorus Send Level) 0–127

Ajusta el grado de Chorus para cada Parte.

Reverb (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el grado de Reverberación para cada Parte.

GM CHORUS



Realiza ajustes para el efecto Chorus utilizado el modo GM .

En modo GM, los ajustes del efecto Chorus para la Patch GM

asignado para cada Parte se ignorarán (excepto el parámetro Send Level).

Type (Chorus Type)

Seleccione el tipo de Chorus.

Chorus 1–4

FB Chorus: Feedback Chorus

Flanger: Flanger

Rate (Chorus Rate) 0–127

Ajusta la velocidad de modulación del Chorus.

Depth (Chorus Depth) 0–127

Ajusta la profundidad de modulación del Chorus.

Fbk (Chorus Feedback Level) 0–127

Ajusta el grado de sonido chorus que se devuelve al chorus (fed back). Los ajustes más altos tendrán un efecto más intenso.

Rev (Reverb Send Level) 0–127

Ajusta el nivel a Reverberación.

Out (Chorus Output Assign) OUTPUT A–C

Ajusta el destino de salida del Chorus.

GM REVERB

GM Type| Time| Out
REVERB LARGE HALL| 64| A

Realiza el modo GM de ajuste de reverberación.

En el modo GM, los ajustes de efecto reverberación para cada Patch GM se ignorará (excepto para el parámetro Send Level).

Type (Reverb/Delay Type)

Selecciona el tipo efecto de Reverberación.

Small Room: La reverberación obtenida en una habitación pequeña.

Medium Room: La reverberación obtenida en una habitación más grande.

Large Room: La reverberación de una habitación grande.

Medium Hall: El sonido de reverberación que se encuentra en una sala de conciertos mediana.

Large Hall: El sonido de reverberación que se encuentra en una sala de conciertos grande.

Plate: Efecto Plate reverb.

Time (Reverb/Delay Time) 0–127

Ajusta el tiempo que la reverberación continuará. Si el parámetro Type se ajusta a DELAY o PAN-DLY, este parámetro ajustará el tiempo de retardo del sonido original hasta que suena el primer eco.

Out (Reverb Output Assign) OUTPUT A–C

Ajusta el destino de salida del sonido del chorus.

■Realizar Ajustes MIDI para Cada Parte (MIDI)



PART MIDI

Puede realizar ajustes MIDI.

Channel (MIDI Channel)

Especifica el canal MIDI para cada Parte.

Rx Sw (Receive Switch)

Ajusta si cada Parte responderá al recibir mensajes MIDI (ON) o no (OFF) desde dispositivos MIDI externos.

Mute Sw (Mute Switch)

Activa el enmudecimiento de cada parte (ON) o lo desactiva (OFF).

■Confirmar la Información MIDI para Cada Parte (INFO)





* *Pulse [▲]/[▼] para seleccionar la página.*

En esta página puede comprobar el estado de recepción de varios tipos de mensajes MIDI para cada parte. Es una forma adecuada para comprobar si el generador de sonido responde correctamente a los mensajes desde el teclado o controladores MIDI externos.

Para elementos distintos a Voice, puede modificar los valores. Cuando lo haga, se transmitirá un mensaje MIDI, y se puede grabar en un secuenciador, etc.

Mod (Modulation Information)

Breath (Breath Information)

Foot (Foot Information)

Vol (Volume Information)

Pan (Pan Information)

Exp (Expression Information)

Hold (Hold 1 Information)

Bend (Pitch Bend Information)

Aftertouch (Aftertouch Information)

Voices (Voice Information)

Funciones Utility en Modo GM

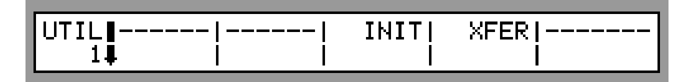
En el modo GM, puede inicializar el modo GM, y transmita los ajustes del modo GM, utilizando las funciones Utility.

Procedimiento de Ajuste:

1. En el modo GM, pulse [UTILITY] para que su indicador se ilumine.

El XV-3080 se conmutará al modo Utility.

2. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar la página UTIL 1.



* *Las funciones del grupo UTIL 2 también se pueden ejecutar desde el modo GM. La operación es la misma que en otros modos.*

3. Utilice [◀] o [▶] para que la función deseada parpadee, y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de la función seleccionada.

4. Ajuste los parámetros necesarios en cada pantalla de función.

* *Para cancelar la operación, pulse [EXIT]. Para volver a la pantalla GM PLAY, pulse [UTILITY] para que el indicador se oscurezca.*

5. Pulse [ENTER] para ejecutar la función.

Cuando la operación de escritura finalice, "COMPLETED" aparecerá en la pantalla sólo un momento hasta que vuelva la página GM PLAY.

Inicializar el Modo GM (INIT)



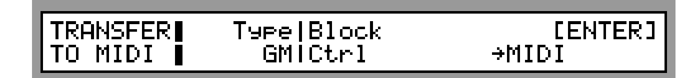
* *Como GM Initialize inicializa sólo información del modo GM, los datos guardados en la memoria del usuario no se inicializarán. Si desea restaurar todos los ajustes a sus valores de fábrica, realice la Factory Reset (p. 124).*

Existen dos métodos de inicialización.

GM: Realiza los ajustes del Sistema General MIDI utilizando un mensaje GM System On.

GM2: Realiza los ajustes del Sistema General MIDI utilizando un mensaje GM2 System On.

Transmitir Ajustes GM Mode (XFER)



Los ajustes GM mode no se pueden guardar en la memoria del usuario. Si desea guardar sus ajustes del GM mode, los puede transmitir como mensaje MIDI a un dispositivo externo MIDI.

Prepare el dispositivo MIDI externo para guardar información, y pulse [ENTER].

Para más información sobre ajustes transmitidos, consulte "Implementación MIDI" (p. 173).

* *Si no desea que se transmitan los ajustes de una parte específica, desactive el Receive Switch para la Parte (p. 144).*

MEMO



Apéndices

Solucionar problemas

Si no se oye ningún sonido, o si la unidad no funciona como esperaba, siga los puntos indicados a continuación. Si con esto no resuelve el problema, contacte con su distribuidor o con el servicio Roland más cercano.

* *Si durante la operación aparece un mensaje, consulte la siguiente sección* **Mensajes de error** *(p. 150).*

Sin sonido

¿Está el VOLUMEN al mínimo?

- Compruebe el mando VOLUME, y los ajustes del volumen en el amplificador/mezclador conectados etc.

¿Las conexiones están realizadas correctamente?

- Si no se oye sonido en los auriculares, es posible que los cables de conexión estén rotos, o que el amplificador o mezclador no funcionen correctamente. Compruebe los cables de conexión y otros dispositivos otra vez más.

¿El MIDI recibe el canal correctamente?

- Compruebe que el canal de transmisión MIDI del dispositivo conectado coincida con el canal de recepción del XV-3080. (**Ajustar los Canales de Recepción MIDI del XV-3080** (p. 14))

¿Los ajustes Tone, Patch y Part level son excesivamente lentos?

- Compruebe los ajustes de nivel para cada Tone, Patch y cada Parte. (Tone p. 96, Patch p. 85, Parte p. 104)

¿Los Tones o Partes están desactivados?

- Compruebe los ajustes on/off de cada Tone y cada Parte. (Tone p. 84, Part p. 102)

¿Son correctos los ajustes del intervalo del tono?

- Compruebe los ajustes key range de cada Tone y cada Parte. (Tone p. 87, Part p. 104)

¿Ha bajado el volumen mediante los mensajes de volumen/expresión recibidos desde un dispositivo externo?

- El volumen se normalizará cuando ponga en marcha de nuevo el equipo. Si selecciona una Interpretación o un Grupo de Percusión, el status de recepción para cada tipo de mensaje se puede visualizar en la página PART INFO. (p. 107)

¿Son correctos los ajustes de efectos?

- Compruebe los ajustes como Effect On/Off (p. 21), y Effect Balance y Level (p. 22—34).

¿Son correctos los ajustes de destino de salida?

- Compruebe los ajustes Output Assign y MFX Output Assign. (p. 72—81)

No puede seleccionar Interpretaciones

¿El [RX] está activado?

- Si [RX] está activado en la página PERFORM PLAY, [A]—[H] (PART SELECT [1/9]—[8/16]) funciona como botones que activan/desactivan las Partes. (p. 102) Desactive el [RX].

No puede seleccionar la Parte en la que se realizan ajustes

¿El [RX] está activado?

- Si [RX] está activado en las diferentes páginas de ajustes Performance, PART SELECT [1/9]—[8/16] funciona como botones que activan/desactivan cada Parte. (p. 102) Desactive el [RX].

La Afinación es incorrecta

¿Es correcto el ajuste Master Tune?

- Compruebe el ajuste. (p. 130)

¿Ha seleccionado Afinación de Escala?

- Compruebe el ajuste. (p.130)

¿Son correctos los ajustes de afinación para cada Tone y cada Parte?

- Compruebe cada ajuste. (Tone p. 92, Part p. 106)

¿Los mensajes pitch bend recibidos desde un dispositivo externo han causado que la afinación quede “pegada”?

- La afinación se normalizará cuando ponga en marcha el equipo. Si selecciona una Interpretación o un Grupo de Percusión, la página PART INFO le permitirá comprobar el status de recepción de cada tipo de mensajes. (p. 107)

No se aplican los efectos

¿Los [MFX], [CHORUS], y [REVERB] están desactivados?

- Pulse el botón correspondiente para activar el indicador. (p. 21)

¿Los diferentes ajustes de efectos son correctos?

- Si los niveles de envío para cada efecto están a 0, los efectos no se aplicarán. Compruebe cada ajuste. (p. 22, p. 27, p. 33)
- Incluso si el nivel de envío para cada efecto está por encima de 0, los efectos no se aplicarán si el MFX Output Level, Chorus Level, y Reverb Level están ajustados a 0. Compruebe cada ajuste. (p. 22, p. 27, p. 33)
- Si Output Assign está ajustado a PATCH para cada Parte de la Interpretación, el sonido saldrá de acuerdo con los ajustes Output Assign del Patch (para cada Tone) que se asigna para estas Partes. Esto significa que si el Output Assign del (cada Tone en) Patch está ajustado a PATCH, el sonido MFX no saldrá. (p. 86)

Los mensajes MIDI no se reciben correctamente

¿Los ajustes canal y conmutador de recepción son correctos?

- Compruebe los ajustes para el canal de recepción MIDI (p. 14) y los diferentes conmutadores para la recepción de mensajes MIDI (p. 132).

¿Son correctos los ajustes de recepción exclusivos?

- Para que se reciban mensajes exclusivos del sistema, el Número de Identificación del Dispositivo deberá coincidir con los del dispositivo de transmisión, y el conmutador de recepción Exclusivo del Sistema deberá estar activado. (p. 132) También, si desea reescribir información en el grupo de USUARIO, el mensaje Protect Switch Exclusivo del Sistema deberá estar también desactivado. (p. 124)

¿Se visualiza la página DEMO PLAY?

- Si la página DEMOPLAY se visualiza, se ignorarán los mensajes recibidos desde un dispositivo externo.

No se puede utilizar una Tarjeta de Memoria

¿ Ha inicializado la Tarjeta de Memoria (SmartMedia)?

- No se puede utilizar una Tarjeta de Memoria sin inicializar. Realice la operación de inicialización. (p. 126)

¿ Está utilizando una tarjeta no compatible con el XV-3080?

- No es posible leer los contenidos de una tarjeta que sea para el XV-3080. Asimismo, no es posible escribir información en la Tarjeta de Memoria formateada en otro dispositivo diferente del XV-3080.

La información de la canción no se reproduce correctamente

¿ Está reproduciendo desde la mitad de la canción?

- El principio de una canción de partitura GM contiene un mensaje GM System On. En algunos casos, una Partitura GM no podrá reproducirse correctamente a menos que se reciba este mensaje.

¿ Está reproduciendo la información de la canción del formato GS?

- Ya que el XV-3080 es una fuente de sonido compatible con el sistema GM, se puede encontrar con casos en los cuales la información de la canción del formato GS no se reproducirá correctamente.

Mensajes de error

Si ha realizado una operación incorrecta, o si el XV-3080 no pudo continuar procesando como se lo ordenó, en la pantalla aparecerá un mensaje de error. Consulte esta lista y actúe en consecuencia. Esta sección está ordenada alfabeticamente.

Battery Low

Causa: La batería de seguridad interna que preserva los contenidos de la memoria de usuario se ha agotado.
Solución: Consulte a su distribuidor o el centro de servicio Roland más próximo para sustituir la batería.

File Format Error

Causa: El XV-3080 no puede gestionar este archivo.

File I/O Error

Causa: No ha sido posible guardar/cargar un archivo.
Solución: Realice la operación de nuevo. Si aparece el mismo mensaje, significa que el archivo ha sido dañado. Elimine el archivo dañado.

File Name Duplicate

Causa: Existe un archivo con el mismo nombre en la tarjeta de memoria.
Solución: Utilice un nombre de archivo distinto.

File Name Format Error

Causa: No se ha asignado un nombre de archivo.
Solución: Asigne un nombre de archivo.

File not Found

Causa: No se ha encontrado el archivo especificado.
Solución: Inserte la tarjeta de memoria que contiene el archivo especificado, e intente volver a realizar la operación.

Memory Card Full

Causa: El espacio disponible de la tarjeta de memoria es insuficiente para guardar la información.
Solución: Inserte una tarjeta de memoria diferente, o borre datos innecesarios e intente volver a realizar la operación.

Memory Card I/O Error

Causa: Es posible que se haya rasgado la tarjeta de memoria o de otra manera que se haya dañado.
Solución: Si se ha dañado la tarjeta de memoria, no la utilice. Si aparece el mismo mensaje de error repetidamente, consulte a su distribuidor o a la estación de servicio Roland más próximo.

Memory Card not Ready

Causa: No se ha insertado una tarjeta de memoria en la ranura MEMORY CARD.
Solución: Apague el equipo, e inserte una tarjeta de memoria.

Memory Card Write Protected

Causa: Mientras una etiqueta adhesiva de protección esté pegada a la tarjeta de memoria, no podrá guardar información en el banco de la tarjeta.
Solución: Retire la etiqueta adhesiva de protección contra escritura de la tarjeta de memoria.

MIDI Buffer Full

Causa: Debido a un volumen desmesurado de mensajes MIDI recibidos, el XV-3080 ha fracasado en procesarlos adecuadamente.
Solución: Reduzca la cantidad de mensajes MIDI para ser transmitidos.

MIDI Communication Error

Causa: Se ha producido un problema con las conexiones de los cables MIDI.
Solución: Compruebe que los cables MIDI no estén rotos o sin conectar.

Receive Data Error

Causa: Un mensaje MIDI no se recibe correctamente.
Solución: Si el mismo mensaje de error se visualiza repetidamente, existe un problema con los mensajes MIDI que serán trasmitidos al XV-3080.

Unformatted Memory Card

Causa: El XV-3080 no puede utilizar esta tarjeta de memoria.
Solución: Formatee la tarjeta de memoria en el XV-3080.

User Memory Damaged

Causa: La información en la memoria de usuario se ha perdido.
Solución: Utilice la función Factor Reset (UTILITY/UTIL 2/FACTORY RESET) para inicializar la memoria a los ajustes originales.

User Memory Write Protected

Causa 1: El parámetro Internal (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) está ajustado a ON.
Solución 1: Ajuste el parámetro Internal a OFF.
Causa 2: El parámetro Exclusive (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) está ajustado a ON, y no se pueden recibir mensajes Exclusive.
Solución 2: Ajuste el parámetro Exclusive a OFF.

Lista de Parámetros

■Parámetros Patch

* Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Tone se indican mediante una "T."

Grupo COMMON(p. 84)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PATCH NAME	----	Patch name	ASCII Characters (max. 12)	
PATCH CATEGORY	Category	Patch category	(*1)	
PATCH LVL&PAN	Level	Level	0–127	
	Pan	Pan	L64–0–63R	
	Analog Feel	Analog feel depth	0–127	
PATCH OCT&TUNE	Octave	Octave shift	-3–0–+3	
	Coarce	Coarce tune	-48–+48	
	Fine	Fine tune	-50–+50	
	Stretch	Stretch tune depth	OFF, 1, 2, 3	
PATCH COMMON	Priority	Voice priority	LAST, LOUDEST	
	Output Assign	Patch output assign	MFX, OUTPUT A–C, INDIV 1–6, TONE	
PATCH TEMPO	Clock Source	Patch clock source	PATCH, SYSETEM	
	Tempo	Patch tempo	20–250	
PATCH MODIFY	Cut	Patch cutoff offset	-63–+63	
	Res	Patch resonance offset	-63–+63	
	Atk	Patch attack time offset	-63–+63	
	Rel	Patch release time offset	-63–+63	
	Velocity Sens	Patch velocity sens	-63–+63	
TMT VELO CONTROL	TMT Velocity Control	TMT Velocity control	OFF, ON, RANDOM	
TMT VEL RANG	L.Fade	Velocity fade width lower	0–127	T
	Lower	Velocity range lower	1–127	T
	Upper	Velocity range upper	1–127	T
	U.Fade	Velocity fade width upper	0–127	T
TMT KEY RANG	L.Fade	Key fade width lower	0–127	T
	Lower	Key range lower	C-1–G9	T
	Upper	Key range upper	C-1–G9	T
	U.Fade	ey fade width upper	0–127	T
STRUCT	Type	Structure type1&2, 3&4	1–10	T
	Booster	Booster gain1&2, 3&4	0, +6, +12, +18 dB	T

1:SIN ASIGNAR, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, MALLET, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTED, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION

Grupo EFFECTS(p. 21)

Pantalla	Parámetro		Valor	
OUTPUT	Output Assign	Output assign	MFX, OUTPUT A–C, INDIV–6	T
		Output level	0–127	T
	Chorus	Chorus send level	0–127	T
	Reverb	Reverb send level	0–127	T
PATCH MFX TYPE	Type	MFX type	(*1)	
PATCH MFX PRM	(*1)	MFX parameters		
PATCH MFX CTRL	Source	MFX control source1, 2, 3, 4	(*2)	
	Destination	Destination1, 2, 3, 4	(*1)	
	Sens	MFX control sens1, 2, 3, 4	-63–+63	
PATCH MFX OUT	Output	Output assign	A, B, C	
	Dry	MFX output level	0–127	
	Chorus	Chorus send level	0–127	
	Reverb	Reverb send level	0–127	
PATCH CHO TYPE	Type	Chorus type	OFF, CHORUS, DELAY	
PATCH CHO PRM	(*3)	Chorus parameters		
PATCH CHO OUT	Output Assign	Chorus output assign	A, B, C	
	Level	Chorus level	0–127	
	Select	Chorus output select	MAIN, REV, M+R	
PATCH REV TYPE	Type	Reverb type	OFF, CHORUS, DELAY	
PATCH REV PRM	(*4)	Reverb parameters		
PATCH REV OUT	Output Assign	Reverb output assign	A, B, C	
	Level	Reverb level	0–127	

1:Se refiere a los parámetros MFX.
2:OFF, CC01–95(excepto 32), BENDER, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3,SYS-CTRL4
3:Se refiere a los parámetros Chorus.
4:Se refiere a los parámetros Reverb.

Grupo CONTROL(p. 98)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PATCH KEY MODE	Assign	Key assign mode	POLY, MONO	
	Legato	Legato switch	OFF, ON	
	Legato Retrigger	Legato retrigger switch	OFF, ON	
PATCH PORTAMENTO	Sw	Portament switch	OFF, ON	
	Time	Portament time	0–127	
	Mode	Portament mode	NORMAL, LEGATO	
	Type	Portament type	RATE, TIME	
	Start	Portament start pitch	PITCH, NOTE	
CTRL Rx MIDI	Bender	Recieve pitch bend switch	OFF, ON	T
	Expression	Recieve expression switch	OFF, ON	T
	Pan Mode	Recieve pan mode switch	CONTINUOUS, KEY-ON	T
	Hold-1	Recieve hold-1 switch	OFF, ON	T
	Redamper	Recieve redamper switch	OFF, ON	T
	Envelope Mode	Envelope mode	NO SUSTAIN, SUSTAIN	T
TMT CTRL &BENDER	TMT Ctrl Sw	TMT control switch	OFF, ON	
	Bend Range	Bend range down	-48–0 semitone	
		Bend range up	0–+12 semitone	
MATRIX CTRL SRC	Control 1	Control source1	(*1)	
	Control 2	Control source2	(*1)	
	Control 3	Control source3	(*1)	
	Control 4	Control source4	(*1)	
MATRIX CONTROL 1	Destination	Control1 Destination1–4	(*2)	
	Sns	Control1 sens1–4	-63–+63	
	Tone	Tone select1–4	OFF, ON, R	T
MATRIX CONTROL 2	Destination	Control2 Destination1–4	(*2)	
	Sns	Control2 sens1–4	-63–+63	
	Tone	Tone select1–4	OFF, ON, R	T
MATRIX CONTROL 3	Destination	Control3 Destination1–4	(*2)	
	Sns	Control3 sens1–4	-63–+63	
	Tone	Tone select1–4	OFF, ON, R	T
MATRIX CONTROL 4	Destination	Control4 Destination1–4	(*2)	
	Sns	Control4 sens1–4	-63–+63	
	Tone	Tone select1–4	OFF, ON, R	T

1:OFF, CC01–95(excepto 32), BENDER, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3,SYS-CTRL4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV

2:OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, DRY LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1 PCH DEPTH, LFO2 PCH DEPTH, LFO1 TVF DEPTH, LFO2 TVF DEPTH, LFO1 TVA DEPTH, LFO2 TVA DEPTH, LFO1 PAN DEPTH, LFO2 PAN DEPTH, LFO1 RATE, LFO2 RATE, PIT ENV A-TIME, PIT ENV D-TIME, PIT ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1, MFX CTRL2, MFX CTRL3, MFX CTRL4

Grupo WAVE(p. 91)

Pantalla	Parámetro		Valor	
WAVE	Group	Wave group	INT, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E, XP-F	T
	Number	Wave number(L, R)	0001–1083	T
	Gain	Wave gain	-6, 0, +6, +12 dB	T
	Switch	Tone switch	OFF, ON	T
	Wave Tempo Sync	Wave tempo sync	OFF, ON	T
FXM	Switch	Frequency cross modulation switch	OFF, ON	T
	Color	Frequency cross modulation color	1–4	T
	Depth	Frequency cross modulation depth	1–17	T
TONE DELAY	Mode	Tone delay mode	(*1)	T
	Time	Tone delay time	0–127(*2)	T

1:NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY

2:También se puede ajustar en términos de notas.

(Sixty-fourth-note triplet), (Sixty-fourth note), (Thirty-second-note triplet), (Thirty-second note), (Sixteenth-note triplet), (Dotted thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

Grupo LFO(p. 97)

Pantalla	Parámetro		Valor	
LFO1 WAVE	Form	LFO form	SIN,TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, UP, DW, TRP, S&H, CHS	T
	Ofset	LFO offset	-100, -50, 0, +50, +100	T
	Rate	LFO rate	0–127(*1)	T
	Detune	LFO detune	0–127	T
	Key Sync	LFO key sync	OFF, ON	T
LFO1 FADE	Fade Mode	LFO fade mode	ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT	T
	Time	LFO fade time	0–127	T
LFO1 DELAY	Delay Time	LFO delay time	0–127	T
	Delay Keyfollow	LFO delay keyfollow	-100–+100	T
LFO2	(*2)			T
LFO DEPTH1:2	Pitch	Pitch LFO depth1, 2	-63–+63	T
	TVF	TVF LFO depth 1, 2	-63–+63	T
	TVA	TVA LFO depth 1, 2	-63–+63	T
	Pan	Pan LFO depth1, 2	-63–+63	T

1:También se puede ajustar en términos de notas.
2:Lo mismo que LFO1.

(Sixty-fourth-note triplet), (Sixty-fourth note), (Thirty-second-note triplet), (Thirty-second note), (Sixteenth-note triplet), (Dotted thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

Grupo PITCH(p. 92)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PITCH	Coarse	Coarse tune	-48–+48 semitone	T
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent	T
	Random	Random pitch depth	0–1200 cent(*1)	T
	Keyfollow	Pitch keyfollow	-200–+200(*2)	T
PCH ENVELOPE	Depth	Pitch envelope depth	-12–+12	T
	V-Sens	Pitch envelope velocity sens-63–+63	T	
	Time Keyfollow	Pitch envelope time keyfollow	-100–+100(*3)	T
	V-T1	Pitch envelope time1 velocity sens	-63–+63	T
	V-T4	Pitch envelope time4 velocity sens	-63–+63	T
	L0	Pitch envelope level 0	-63–+63	T
	T1, T2, T3, T4	Pitch envelope time 1–4	0–127	T
	L1, L2, L3, L4	Pitch envelope level 1–4	-63–+63	T

1:0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
2:-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200
3:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Grupo TVF(p. 93)

Pantalla	Parámetro		Valor	
TVF FILTER	Type	Filter type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	T
	Cutoff	Cutoff frequency	0–127	T
	Resonance	Resonance	0–127	T
	Keyfollow	Cutoff frequency keyfollow	-200–+200(*1)	T
TVF VELOCITY	V-Cutoff	TVF cutoff velocity sens	-63–+63	T
	V-Curve	TVF cutoff velocity curve	FIXED, 1–7	T
	V-Resonance	TVF resonance velocity sens	-63–+63	T
TVF ENVELOPE	Depth	TVF envelope depth	-63–+63	T
	V-Sens	TVF envelope velocity sens	-63–+63	T
	V-Curve	TVF envelope velocity curve	FIXED, 1–7	T
	Time KF	TVF envelope time keyfollow	-100–+100(*2)	T
	V-T1	TVF envelope time1 velocity sens	-63–+63	T
	V-T4	TVF envelope time4 velocity sens	-63–+63	T
	L0	TVF envelope level 0	0–127	T
	T1, T2, T3, T4	TVF envelope time 1, 2, 3, 4	0–127	T
	L1, L2, L3, L4	TVF envelope level 1, 2, 3, 4	0–127	T

1:-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200
2:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Grupo TVA(p. 95)

Pantalla	Parámetro		Valor	
TVA	Level	Level	0–127	T
	Pan	Pan	L64–0–63R	T
	V-Sens	TVA envelope velocity sens	-63–+63	T
	V-Curve	TVA envelope velocity curve	FIXED, 1–7	T
BIAS	Bias	TVA Bias level	-100–+100(*1)	T
	Point	TVA Bias point	C-1–G9	T
	Direction	TVA Bias direction	LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL	T
PAN MODULATE	Keyfollow	Pan keyfollow	-100–+100(*1)	T
	Random	Random pan depth	0–63	T
	Alternate	Alternate pan depth	L63–0–63R	T
TVA TIME ENV	V-T1	TVA envelope time1 velocity sens	-63–+63	T
	V-T4	TVA envelope time4 velocity sens	-63–+63	T
	Time Keyfollow	TVA envelope time keyfollow	-100–+100(*1)	T
TVA ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	TVA envelope time 1, 2, 3, 4	0–127	T
	L1, L2, L3	TVA envelope level 1, 2, 3	0–127	T

1:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

■Parámetros Performance

* Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Parte se indican mediante una "P."

Grupo COMMON(p. 103)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PERFORM NAME	----	Performance name	ASCII Characters (max. 12)	
PART KEY RANG	L.Fade	Part fade width lower	0–127	P
	Lower	Key range lower	C-1–G9	P
	Upper	Key range upper	C-1–G9	P
	U.Fade	Part fade width upper	0–127	P
PERFORM MFX CH	MFX Control Channel	MFX control channel	1–16, OFF	P

Grupo EFFECTS(p. 26)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PART OUTPUT	Output Assign	Output assign	MFX, OUTPUT A–C, INDIV 1–6, PATCH	P
		Output level	0–127	P
	Chorus	Chorus send level	0–127	P
	Reverb	Reverb send level	0–127	P
PERFORM MFX TYPE	Type	MFX type	(*1)	
	Source	MFX source	1–16, PERFORM	
PERFORM MFX PRM	(*1)	MFX parameters		
PERFORM MFX CTRL	Source	MFX control source 1, 2, 3, 4	(*2)	
	Destination	Destination 1, 2, 3, 4	(*1)	
	Sens	MFX control sens 1, 2, 3, 4	-63–+63	
PERFORM MFX OUT	Output	Output Assign	A, B, C	
	Dry	MFX Output level	0–127	
	Chorus	Chorus send level	0–127	
	Reverb	Reverb send level	0–127	
PERFORM CHO TYPE	Type	Chorus type	OFF, CHORUS, DELAY	
	Source	Chorus source	1–16, PERFORM	
PERFORM CHO PRM	(*3)	Chorus parameters		
PERFORM CHO OUT	Output Assign	Chorus output assign	A, B, C	
	Level	Chorus level	0–127	
	Select	Chorus output select	MAIN, REV, M+R	
PERFORM REV TYPE	Type	Reverb type	OFF, CHORUS, DELAY	
	Source	Reverb source	1–16, PERFORM	
PERFORM REV PRM	(*4)	Reverb parameters		
PERFORM REV OUT	Output Assign	Reverb output assign	A, B, C	
	Level	Reverb level	0–127	

1:Se refiere a los parámetros MFX.
2:OFF, CC01–95(excepto 32), BENDER, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3,SYS-CTRL4
3:Se refiere a los parámetros Chorus.
4:Se refiere a los parámetros Reverb.

Grupo MIDI(p. 106)

Pantalla	Parámetro		Valor	
MIDI	Channel	MIDI channel	1–16	P
	Rx Sw	Receive switch	OFF, ON	P
	Mute Sw	Mute switch	OFF, ON	P
CH RxSWITCH	BankSelect	Transmit bank select switch	OFF, ON	P
	Program Change	Receive program change switch	OFF, ON	P
	Vol	Receive volume switch	OFF, ON	P
	Pan	Receive pan switch	OFF, ON	P
	Exp	Receive expression switch	OFF, ON	P
	Hld	Receive hold-1 switch	OFF, ON	P
	Bnd	Receive bend switch	OFF, ON	P
	Mod	Receive modulation switch	OFF, ON	P
	Caf	Receive channel aftertouch switch	OFF, ON	P
	Paf	Receive polyphonic aftertouch switch	OFF, ON	P
CH VELO CRV	Velocity Curve	Velocity curve	OFF, 1, 2, 3, 4	P
	Phase Lock	Phase lock	OFF, ON	P

Grupo PART(p. 103)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PART PATCH	Type	Part type	PAT/RHY	
	Group	Patch group	USER, PR-A, PR-B, PR-C, PR-D, PR-E, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E, XP-F, CD-A–H	P
	Number	Patch number	001–128	P
PART SETTING	Level	Level	0–127	P
	Pan	ÉpÉì	L64–0–63R	P
	Voice Reserve	Voice reserve	0–128	P
PART MODIFY	Cut	Part cutoff offset	-64–+63	P
	Res	Part resonance offset	-64–+63	P
	Atk	Part attack time offset	-64–+63	P
	Rel	Part release time offset	-64–+63	P
	Velocity Sens	Part velocity sens offset	-63–+63	P
PART PITCH	Octave	Octave shift	-3–+3	P
	Coarse	Coarse tune	-48–+48 semitone	P
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent	P
	BendRng	Pitch bend range	0–48, PATCH	P
PART MONO/POL	Mno/Pol	Part MONO/POLY	MONO, POLY, PATCH	P
	Legato	Legato switch	OFF, ON, PATCH	P
	Portament Sw:Tm	Portament switch:time	OFF, ON:0–127, PATCH	P

Grupo INFORMATION(p. 107)

Pantalla	Parámetro		Valor	
INFO	Mod	Modulation information	0–127	P
	Breath	Breath information	0–127	P
	Foot	Foot information	0–127	P
	Vol	Volume information	0–127	P
	Pan	Pan information	L64–0–63R	P
	Exp	Expression information	0–127	P
	Hold	Hold1 information	0–127	P
	Bend	Pitch bend information	-128–+127	P
	Aft	Aftertouch information	0–127	P
	Sys1System control 1 information0–127/-128–+127		P	
	Sys2	System control 2 information	0–127/-128–+127	P
	Sys3	System control 3 information	0–127/-128–+127	P
	Sys4	System control 4 information	0–127/-128–+127	P
	Voices	Voice information	0–64	P

■Parámetros Rhythm Set

* Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Tone se indican mediante una "T." COMMON Group(P.**)

Grupo COMMON(p. 111)

Pantalla	Parámetro		Valor
RHYTHM NAME	----	Rhythm set name	ASCII Characters (max. 12)
RHYTHM COMMON	Level	Rhythm level	0–127
	Output Assign	Rhythm output assign	MFX, A–C, 1–6, TONE
RHYTHM TEMPO	Clock Source	Rhythm clock source	RHYTHM, SYSETEM
	Tempo	Rhythm tempo	20–250

Grupo EFFECTS(p. 31)

Pantalla	Parámetro		Valor
OUTPUT	Output Assign	Output assign	MFX, OUTPUT A–C, INDIV1–6
		Output level	0–127
	Chorus	Chorus send level	0–127
	Reverb	Reverb send level	0–127
RHYTHM MFX TYPE	Type	MFX type	(*1)
RHYTHM MFX PRM	(*1)	MFX parameters	
RHYTHM MFX CTRL	Source	MFX control source1, 2, 3, 4	(*2)
	Destination	Destination 1, 2, 3, 4	(*1)
	Sens	MFX control sens 1, 2, 3, 4	-63–+63
RHYTHM MFX OUT	Output	Output assign	A, B, C
	Dry	MFX Output level	0–127
	Chorus	Chorus send level	0–127
	Reverb	Reverb send level	0–127
RHYTHM CHO TYPE	Type	Chorus type	OFF, CHORUS, DELAY
RHYTHM CHO PRM	(*3)	Chorus parameters	
RHYTHM CHO OUT	Output Assign	Chorus output assign	A, B, C
	Level	Chorus level	0–127
	Select	Chorus output select	MAIN, REV, M+R
RHYTHM REV TYPE	Type	Reverb type	OFF, CHORUS, DELAY
RHYTHM REV PRM	(*4)	Reverb parameters	
RHYTHM REV OUT	Output Assign	Reverb output assign	A, B, C
	Level	Reverb level	0–127

1:Se refiere a los parámetros MFX.
2:OFF, CC01–95(excepto 32), BENDER, AFERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3,SYS-CTRL4
3:Se refiere a los parámetros Chorus.
4:Se refiere a los parámetros Reverb.

Grupo CONTROL(p. 118)

Pantalla	Parámetro		Valor
CONTROL	Bend Range	Bend range	0–48
	Envelope Mode	Envelope mode	NO-SUS, SUSTAIN
	Mute Group	Mute group	OFF, 1–31
	Assign Type	Assign type	MULTI, SINGLE
Rx MIDI	Expression	Receive expression switch	OFF, ON
	Pan	Receive pan control switch	CONTINUOUS, KEY-ON
	Hold-1	Receive hold-1 switch	OFF, ON

Grupo WAVE(p. 113)

Pantalla	Parámetro		Valor	
TONE NAME	----	Tone name	ASCII Characters (max. 12)	T
WMT WAVE	Group	Wave group	INT, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E	T
	Number	Wave number(L, R)	001–255	T
	Gain	Wave gain	-6, 0, 6, 12 dB	T
	Switch	Key switch	OFF, ON	T
	Wave Tempo Sync	Wave tempo sync	OFF, ON	T
WMT LVL&PAN	Level	Level	0–127	T
	Pan	Pan	L64–0–63R	T
	Rnd Pan	Random pan switch	OFF, ON	T
	Alt Pan	Alternate pan switch	OFF, ON	T
WMT TUNE	Coarse	Coarse tune	-48–+48 semitone	T
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent	T
WMT FXM	Switch	FXM switch	OFF, ON	T
	Color	FXM color	1–4	T
	Depth	FXM depth	1–17	T
WMT VEL RANG	L.Fade	Velocity fade width lower	0–127	T
	Lower	Velocity range lower	1–127	T
	Upper	Velocity range upper	1–127	T
	U.Fade	Velocity fade width upper	0–127	T
VELO CONTROL	WMT Velocity Control	WMT velocity control	OFF, ON, RANDOM	T

Grupo PITCH(p. 115)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PITCH	Coarse	Coarse tune	-48–+48 semitone	T
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent	T
	Random	Random pitch depth	0–1200 cent(*1)	T
PCH ENVELOPE	Depth	Pitch envelope depth	-12–+12	T
	V-Sens	Pitch envelope velocity sens	-63–+63	T
	V-T1	Pitch envelope time 1 velocity sens	-63–+63	T
	V-T4	Pitch envelope time 4 velocity sens	-63–+63	T
	L0	Pitch envelope level 0	-63–+63	T
	T1, T2, T3, T4	Pitch envelope time 1–4	0–127	T
	L1, L2, L3, L4	Pitch envelope level 1–4	-63–+63	T

*1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Grupo TVF(p. 116)

Pantalla	Parámetro		Valor	
TVF FILTER	Type	Filter type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	T
	Cutoff	Cutoff frequency	0–127	T
	Resonance	Resonance	0–127	T
TVF VELOCITY	V-Cutoff	TVF cutoff velocity sens	-63–+63	T
	V-Curve	TVF cutoff velocity curve	FIXED, 1–7	T
	V-Resonance	TVF resonance velocity sens	-63–+63	T
TVF ENVELOPE	Depth	TVF Envelope depth	-63–+63	T
	V-Sens	TVF envelope velocity sens	-63–+63	T
	V-Curve	TVF envelope velocity curve	FIXED, 1–7	T
	V-T1	TVF envelope time 1 velocity sens	-63–+63	T
	V-T4	TVF envelope time 4 velocity sens	-63–+63	T
	L0	TVF envelope level 0	0–127	T
	T1, T2, T3, T4	TVF envelope time 1, 2, 3, 4	0–127	T
	L1, L2, L3, L4	TVF envelope level 1, 2, 3, 4	0–127	T

Grupo TVA(p. 117)

Pantalla	Parámetro		Valor
TVA	Level	Level	0–127
	Pan	Pan	L64–0–63R
	Random	Random pan depth	0–63
	Alternate	Alternate pan depth	L63–0–63R
TVA VELOCITY	Velocity Sens	TVA envelope velocity sens	-63–+63
	Velocity Curve	TVA envelope velocity curve	FIXED, 1–7
TVA TIME ENV	V-T1	TVA envelope time 1 velocity sens	-63–+63
	V-T4	TVA envelope time 4 velocity sens	-63–+63
TVA ENVELOPE	T1–4	TVA envelope time 1–4	0–127
	L1–3	TVA envelope level 1–3	0–127

■Parámetros GM Mode

* Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Parte se indican mediante una "P."

Grupo EFFECTS(p. 143)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PART OUTPUT	Output Assign	Output assign	OUTPUT A–C, INDIV 1–6	P
		Output level	0–127	P
	Chorus	Chorus send level	0–127	P
	Reverb	Reverb send level	0–127	P
GM CHORUS	Type	Chorus type	Chorus1–4, FB Chorus, Flanger	
	Rate	Chorus rate	0–127	
	Depth	Chorus depth	0–127	
	Fbk	Chorus feedback level	0–127	
	Rev	Reverb send level	0–127	
	Out	Chorus output assign	OUTPUT A–C	
GM REVERB	Type	Reverb/Delay type	Small Room, Medium Room, Large Room, Medium Hall,	
Large Hall, Plate				
	Time	Reverb/Delay time	0–127	
	Out	Reverb output assign	OUTPUT A–C	

Grupo MIDI(p. 144)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PART MIDI	Channel	MIDI channel	1–16	P
	Rx Sw	Receive switch	OFF, ON	P
	Mute Sw	Mute switch	OFF, ON	P

Grupo PART(p. 142)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PART PATCH	Type	Part type	PAT, RHY	
	Number	GM patch number	001–256	P
PART SETTING	Volume	Volume	0–127	P
	Pan	Pan	L64–0–63R	P
	Coarse	Coarse tune	-48–+48 semitone	P
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent	P
PART MODIFY	Cutoff	Cutoff offset	-64–+63	P
	Resonance	Resonance offset	-64–+63	P
	Attack	Attack time offset	-64–+63	P
	Release	Release time offset	-64–+63	P
PART CONTROL	BendRng	Pitch bend range	0–48	P
	Mono/Poly	MONO/POLY	MONO, POLY	P
	Porta Sw:Time	Portament switch:time	OFF, ON: -0–127	P

Grupo INFO(p. 144)

Pantalla	Parámetro		Valor	
INFO	Mod	Modulation information	0–127	P
	Breath	Breath information	0–127	P
	Foot	Foot information	0–127	P
	Vol	Volume information	0–127	P
	Pan	Pan information	L64–0–63R	P
	Exp	Expression information	0–127	P
	Hold	Hold1 information	0–127	P
	Bend	Pitch bend information	-128–+127	P
	Aftertouch	Aftertouch information	0–127	P
	Voices	Voice information	0–64	P

■Parámetros MFX

1:STEREO EQ(p. 40)

Parámetro		Valor
LowFreq	Low frequency	200, 400 Hz
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Freq	High frequency	4000, 8000 Hz
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Mid1 Freq	Middle 1 frequency	200–8000Hz(*1)
Mid1 Q	Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Mid1 Gain	Middle 1 gain	-15–+15 dB
Mid2 Freq	Middle 2 frequency	200–8000 Hz(*1)
Mid2 Q	Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Mid2 Gain	Middle 2 gain	-15–+15 dB
Level	Output level	0–127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

2:OVERDRIVE(p. 40)

Parámetro		Valor
Drive	Drive	0-127
Level	Output level	0-127
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
AmpType	Amp simulator type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	Output pan	L64-0-63R

3:DISTORTION(p. 41)

Parámetro		Valor
Drive	Drive	0-127
Level	Output level	0-127
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
AmpType	Amp simulator type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	Output pan	L64-0-63R

4:PHASER(p. 41)

Parámetro		Valor
Manual	Manual	100-8000 Hz
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Res	Resonance	0-127
Mix	Mix level	0-127
Pan	Output pan	L64-0-63R
Level	Output level	0-127

5:SPECTRUM(p. 42)

Parámetro		Valor
Band 1	Band1 gain	-15-+15 dB
Band 2	Band2 gain	-15-+15 dB
Band 3	Band3 gain	-15-+15 dB
Band 4	Band4 gain	-15-+15 dB
Band 5	Band5 gain	-15-+15 dB
Band 6	Band6 gain	-15-+15 dB
Band 7	Band7 gain	-15-+15 dB
Band 8	Band8 gain	-15-+15 dB
Q	Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Pan	Output pan	L64-0-63R
Level	Output level	0-127

6:ENHANCER(p. 42)

Parámetro		Valor
Sens	Sens	0-127
Mix	Mix level	0-127
Low Gain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Level	Output level	0-127

7:AUTO WAH(p. 42)

Parámetro		Valor
Filter	Filter type	LPF, BPF
Sens	Sens	0-127
Manual	Manual	0-127
Peak	Peak	0-127
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Level	Output level	0-127

8:ROTARY(p. 43)

Parámetro		Valor
LowSlow	Low frequency slow rate	0.05-10.00 Hz
LowFast	Low frequency fast rate	0.05-10.00 Hz
LowAccl	Low frequency acceleration	0-15
Low Lvl	Low frequency level	0-127
Hi Slow	High frequency slow rate	0.05-10.00 Hz
Hi Fast	High frequency fast rate	0.05-10.00 Hz
Hi Accl	High frequency acceleration	0-15
Hi Lvl	High frequency level	0-127
Separation	Separation	0-127
Speed	Speed	SLOW, FAST
Level	Output level	0-127

9:COMPRESSOR(p. 44)

Parámetro		Valor
Attack	Attack	0-127
Sustain	Sustain	0-127
Post Gain	Post gain	0, +6, +12, +18 dB
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Pan	Output pan	L64-0-63R
Level	Output level	0-127

10:LIMITER(p. 44)

Parámetro		Valor
Thresh	Threshold level	0-127
Ratio	Compression ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Release time	0-127
Gain	Post gain	0, +6, +12, +18 dB
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Pan	Output pan	L64-0-63R
Level	Output level	0-127

11:HEXA-CHORUS(p. 44)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Dly Dev	Pre delay deviation	0-20
Dpt Dev	Depth deviation	-20-+20
Pan Dev	Pan deviation	0-20
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

12:TREMOLO CHORUS(p. 45)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0-100.0 ms
ChoRate	Chorus rate	0.05-10.00 Hz
Cho Dpt	Chorus depth	0-127
Phase	Tremolo phase	0-180 degree
TrmRate	Tremolo rate	0.05-10.00 Hz
Trm Sep	Tremolo separation	0-127
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

13:SPACE-D(p. 45)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Phase	Phase	0-180 degree
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

14:STEREO CHORUS(p. 46)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Phase	Phase	0-180 degree
Filter Type	Filter type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency	200-8000 Hz (*1)
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

15:STEREO FLANGER(p. 46)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Fbk	Feedback level	-98-+98%
Phase	Phase	0-180 degree
Filter Type	Filter type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency	200-8000 Hz (*1)
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

16:STEP FLANGER(p. 47)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Fbk	Feedback level	-98-+98%
Phase	Phase	0-180 degree
Step Rate	Step rate	0.10-20.00 Hz, note
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

17:STEREO DELAY(p. 48)

Parámetro		Valor
Delay L	Delay time left	0.0-500.0 ms
Delay R	Delay time right	0.0-500.0 ms
Fbk	Feedback level	-98-+98%
Mode	Feedback mode	NORMAL, CROSS
Phase L	Feedback phase left	NORMAL, INVERT
Phase R	Feedback phase right	NORMAL, INVERT
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

18:MODULATION DELAY(p. 49)

Parámetro		Valor
Delay L	Delay time left	0.0-500.0 ms
Delay R	Delay time right	0.0-500.0 ms
Fbk	Feedback level	-98-+98%
Mode	Feedback mode	NORMAL, CROSS
Rate	Rate	0.05-10.00 Hz
Depth	Depth	0-127
Phase	Phase	0-180 degree
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

19:TRIPLE TAP DELAY(p. 50)

Parámetro		Valor
Delay C	Delay time center	200-1000 ms, note
Delay L	Delay time left	200-1000 ms, note
Delay R	Delay time right	200-1000 ms, note
Fbk	Feedback level	-98-+98%
Level C	Center level	0-127
Level L	Left level	0-127
Level R	Right level	0-127
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

20:QUADRUPLE TAP DELAY(p. 50)

Parámetro		Valor
Delay 1	Delay time 1	200-1000 ms, note
Delay 2	Delay time 2	200-1000 ms, note
Delay 3	Delay time 3	200-1000 ms, note
Delay 4	Delay time 4	200-1000 ms, note
Level 1	Level 1	0-127
Level 2	Level 2	0-127
Level 3	Level 3	0-127
Level 4	Level 4	0-127
Fbk	Feedback level	-98-+98%
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

21:TIME CONTROL DELAY(p. 51)

Parámetro		Valor
Delay	Delay time	200-1000 ms
Accel	Acceleration	0-15
Fbk	Feedback level	-98-+98%
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Pan	Output pan	L64-0-63R
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

22:2 VOICE PITCH SHIFTER(p. 52)

Parámetro		Valor
CoarseA	Coarse pitch A	-24-+12 semitone
Fine A	Fine pitch A	-100-+100 cent
Pan A	Output pan A	L64-0-63R
PreDlyA	Pre delay time A	0.0-500.0 ms
CoarseB	Coarse pitch B	-24-+12 semitone
Fine B	Fine pitch B	-100-+100 cent
Pan B	Output pan B	L64-0-63R
PreDlyB	Pre delay time B	0.0-500.0 ms
Mode	Pitch shifter mode	1, 2, 3, 4, 5
Lvl Bal	Level balance	A100:0B-A0:100B
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

23:FBK PITCH SHIFTER(p. 52)

Parámetro		Valor
Coarse	Coarse pitch	-24-+12 semitone
Fine	Fine pitch	-100-+100 cent
Fbk	Feedback level	-98-+98%
Pre Dly	Pre delay time	0.0-500.0 ms
Mode	Pitch shifter mode	1, 2, 3, 4, 5
Pan	Output pan	L64-0-63R
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

24:REVERB(p. 53)

Parámetro		Valor
Type	Reverb type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Pre Dly	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Time	Gate time	0-127
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

25:GATED REVERB(p. 54)

Parámetro		Valor
Type	Gated Reverb type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
Pre Dly	Pre delay time	0.0-100.0 ms
Gate Time	Gate time	5-500 ms
LowGain	Low gain	-15-+15 dB
Hi Gain	High gain	-15-+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

26:OVERDRIVE→CHORUS(p. 54)

Parámetro		Valor
OD Drive	Drive	0-127
OD Pan	Over drive pan	L64-0-63R
Cho Dly	Chorus pre delay time	0.0-100.0 ms
ChoRate	Chorus Rate	0.05-10.00 Hz
Chorus Depth	Chorus depth	0-127
Chorus Balance	Chorus balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

27:OVERDRIVE→FLANGER(p. 54)

Parámetro		Valor
OD Drive	Drive	0-127
OD Pan	Over drive pan	L64-0-63R
Flg Dly	Flanger pre delay time	0.0-100.0 ms
FlgRate	Flanger rate	0.05-10.00 Hz
Flg Dpt	Flanger depth	0-127
Flg Fbk	Flanger feedback level	-98-+98%
Flanger Balance	Flanger balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

28:OVERDRIVE→DELAY(p. 55)

Parámetro		Valor
OD Drive	Drive	0-127
OD Pan	Over drive pan	L64-0-63R
DlyTime	Delay time	0.0-500.0 ms
Dly Fbk	Delay feedback level	-98-+98%
Delay HF Damp	Delay HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Delay balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

29:DISTORTION→CHORUS(p. 55)

Los parámetros son esencialmente los mismos que en "26: OVERDRIVE→CHORUS," con la excepción de los dos siguientes.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

30:DISTORTION→FLANGER(p. 56)

Los parámetros son esencialmente los mismos que en "27: OVERDRIVE→FLANGER," con la excepción de los dos siguientes.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

31:DISTORTION→DELAY(p. 56)

Los parámetros son esencialmente los mismos que en "28: OVERDRIVE→DELAY," con la excepción de los dos siguientes.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

32:ENHANSER→CHORUS(p. 56)

Parámetro		Valor
Enhancer Sens	Enhancer sens	0-127
Enhancer Mix	Enhancer mix level	0-127
Cho Dly	Chorus pre delay time	0.0-100.0 ms
ChoRate	Chorus rate	0.05-10.00 Hz
Chorus Depth	Chorus depth	0-127
Chorus Balance	Chorus balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

33:ENHANSER→FLANGER(p. 56)

Parámetro		Valor
Enhancer Sens	Enhancer sens	0-127
Enhancer Mix	Enhancer mix level	0-127
Flg Dly	Flanger pre delay time	0.0-100.0 ms
FlgRate	Flanger rate	0.05-10.00 Hz
Flg Dpt	Flanger depth	0-127
Flg Fbk	Flanger feedback level	-98-+98%
Flanger Balance	Flanger balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

34:ENHANSER→DELAY(p. 57)

Parámetro		Valor
Enhancer Sens	Enhancer sens	0-127
Enhancer Mix	Enhancer mix level	0-127
Delay	Delay time	0.0-500.0 ms
Dly Fbk	Delay feedback level	-98-+98%
Delay HF Damp	Delay HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Delay balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

35:CHORUS→DELAY(p. 57)

Parámetro		Valor
Cho Dly	Chorus pre delay time	0.0-100.0 ms
ChoRate	Chorus rate	0.05-10.00 Hz
Cho Dpt	Chorus depth	0-127
Cho Bal	Chorus balance	D100:0W-D0:100W
DlyTime	Delay time	0.0-500.0 ms
Dly Fbk	Delay Feedback level	-98-+98%
Delay HF Damp	Delay HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Delay balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

36:FLANGER→DELAY(p. 58)

Parámetro		Valor
Flg Dly	Flanger pre delay time	0.0-100.0 ms
FlgRate	Flanger rate	0.05-10.00 Hz
Flg Dpt	Flanger depth	0-127
Flg Fbk	Flanger feedback level	-98-+98%
Flg Bal	Flanger balance	D100:0W-D0:100W
DlyTime	Delay time	0.0-500.0 ms
Dly Fbk	Delay feedback level	-98-+98%
HF Damp	HF damp	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Delay balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

37:CHORUS→FLANGER(p. 58)

Parámetro		Valor
Cho Dly	Chorus pre delay time	0.0-100.0 ms
ChoRate	Chorus rate	0.05-10.00 Hz
Cho Dpt	Chorus depth	0-127
Cho Bal	Chorus balance	D100:0W-D0:100W
Flg Dly	Flanger pre delay time	0.0-100.0 ms
FlgRate	Flanger rate	0.05-10.00 Hz
Flg Dpt	Flanger depth	0-127
Flg Fbk	Flanger feedback level	-98-+98%
Flanger Balance	Flanger balance	D100:0W-D0:100W
Level	Output level	0-127

38:CHORUS/DELAY(p. 59)

Consulte "35: CHORUS?DELAY."

39:FLANGER/DELAY(p. 59)

Consulte "36: FLANGER?DELAY."

40:CHORUS/FLANGER(p. 59)

Consulte "37: CHORUS?FLANGER."

41:STEREO PHASER(p. 59)

Parámetro		Valor
Type	Phaser type	1, 2
Mode	Mode	4 stage, 8 stage
Pol	Polarity	INVERSE, SYNCHRO
Man	Manual	0 – 127
Rate	Phaser rate	0.05 – 10.00 Hz
Depth	Phaser depth	0 – 127
Res	Phaser resonance	0 – 127
X-Fbk	Cross feedback level	-98 – +98%
Step Rate	Step rate (*1)	OFF, ON:0.1–20.0 Hz
Mix	Mix level	0 – 127
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Level	Output level	0 – 127

1: Step switch:Step rate

42:KEYSYNC FLANGER(p. 60)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0 – 100 ms
Rate	LFO rate	0.05 – 10.00 Hz
Depth	LFO depth	0 – 127
Fbk	Feedback	-98 – +98%
Phase	Phase	0 – 180 degree
Filter	Filter type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency	200–8000 H(*1)
Step Rate	Step rate (*2)	OFF, ON:0.1–20.0 Hz
Keysync	Keysync switch	OFF, ON
Thres	Keysync threshold	0 – 127
Keysync Phase	Keysync phase	0 – 360 degree
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Balance	Balance	D100:0W – D0:100W
Level	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

2: Step switch:Step rate

43:FORMANT FILTER(p. 61)

Parámetro		Valor
Drive	Drive	OFF, ON:0 – 127
Vowel	Vowel 1:2	a, e, i, o, u
Rate	Rate	0.05 – 10.00 Hz
Depth	Depth	0 – 127
Keysync	Keysync switch	OFF, ON
Threshold	Keysync threshold	0 – 127
Manual	Manual	0 – 100
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Pan	Output pan	L64 – 63R
Level	Output level	0 – 127

44:RING MODULATOR(p. 62)

Parámetro		Valor
Freq	Frequency	0 – 127
Mod	Modulator	OFF, Source, A, B, C
Mon	Modulator monitor	OFF, ON
Sens	Sens	0 – 127
Pol	Polarity	UP, DOWN
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Level	Output level	0 – 127

45:MULTI TAP DELAY(p. 62)

Parámetro		Valor
Delay 1	Delay time 1	0 – 1800 ms
Delay 2	Delay time 2	0 – 1800 ms
Delay 3	Delay time 3	0 – 1800 ms
Delay 4	Delay time 4	0 – 1800 ms
Pan 1	Output pan 1	L64 – 63R
Pan 2	Output pan 2	L64 – 63R
Pan 3	Output pan 3	L64 – 63R
Pan 4	Output pan 4	L64 – 63R
Level 1	Level ÇP	0 – 127
Level 2	Level 2	0 – 127
Level 3	Level 3	0 – 127
Level 4	Level 4	0 – 127
Fbk	Feedback	-98 – +98 %
HF Damp	HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
LoG	Low gain	-15 – +15 dB
HiG	High gain	-15 – +15 dB
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Lev	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

46:REVERSE DELAY(p. 63)

Parámetro		Valor
Delay 1	Delay time 1	0 – 900 ms
Delay 2	Delay time 2	0 – 900 ms
Delay 3	Delay time 3	0 – 900 ms
Delay 4	Delay time 4	0 – 900 ms
Feedback 1:4	Feedback 1:4	-98 – +98%
HF Damp	HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Thr	Threshold level	0 – 127
Pan 1:2:3	Output pan 1:2:3	L64 – 63R
Level 1:2:3	Level ÇP:2:3	0 – 127
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Level	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

47:SHUFFLE DELAY(p. 64)

Parámetro		Valor
Delay	Delay time	0 – 1800 ms
Shuffle	Shuffle rate	0 – 100%
Accel	Acceleration	0 – 15
Fbk	Feedback	-98 – +98%
HF Damp	HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Pan A	Pan A	L64 – 63R
Pan B	Pan B	L64 – 63R
Level Balance	Level balance	A100:0B – A0:100B
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Level	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

48:3D DELAY(p. 64)

Parámetro		Valor
Delay C	Delay time center	0 – 1800 ms
Delay L	Delay time left	0 – 1800 ms
Delay R	Delay time right	0 – 1800 ms
Fbk	Feedback	-98 – +98%
Level C	Level center	0 – 127
Level L	Level left	0 – 127
Level R	Level right	0 – 127
HF Damp	HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Out	Output mode Speaker, Phones	
Lo G	Low gain	-15 – +15 dB
Hi G	High gain -15 – +15 dB	
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Level	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

49:3VOICE PITCH SHIFTER(p. 65)

Parámetro		Valor
Coarse 1:2:3	Coarse pitch ÇP:2:3	-24 – +12
Fine 1:2:3	Fine pitch 1:2:3	-100 – +100 [cent]
Pre Delay 1:2:3	Pre Delay time 1:2:3	0.0 – 500 [ms]
Fbk 1:2:3	Feedback level1:2:3	-98 – +98%
Pan 1:2:3	Output pan 1:2:3	L64 – 63R
Level 1:2:3	Level 1:2:3	0 – 127
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Level	Output level	0 – 127

50:LOFI COMPRESS(p. 66)

Parámetro		Valor
Type	LOFI type	1 – 9
Pre Filter	Pre Filter type	1 – 6
Post Filter 1	Post Filter 1 type	1 – 6
Post Filter 2	Post Filter 2 type	OFF, LPF, HPF:(*1)
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Pan	Output pan	L64 – 63R
Level	Output level	0 – 127

1: Frecuencia de corte Post Filter:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

51:LOFI NOISE(p. 66)

Parámetro		Valor
Type	LOFI type	1 – 9
Post Fltr	Post Filter type	OFF, LPF, HPF:(*1)
Radio Detune	Radio detune	0 – 127:0 – 127 (*2)
Disc:LPF:Lev	Disc:LPF:Level	*3:*4:*5
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Pan	Output pan	L64 – 63R
Level	Output level	0 – 127

*1: Frecuencia de corte Post Filter:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

*2: Radio detune:Radio noise level

*3: Disc noise type:LP, EP, SP, RND

*4: Disc noise LPF:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

*5: Disc noise level:0 – 127

52:SPEAKER SIMULATOR(p. 67)

Parámetro		Valor
Speaker Type	Speaker type	(*1)
Mic Set	Mic setting	1, 2, 3
Mic:Dir	Mic level:Direct level	0 – 127:0 – 127 (*2)
Level	Output level	0 – 127

1: Small 1, Small 2, Middle, JC-120, Built In 1, Built In 2, Built In 3, Built In 4, Built In 5, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack, 2 Stack, 3 Stack

53:OVERDRIVE 2(p. 67)

Parámetro		Valor
Drive	Drive	0 – 127
Level	Output level	0 – 127
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Amp Type	Amp. simulator type	OFF,ON:SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK (*1)
Tone	Tone	0 – 127
Pan	Output pan	L64 – 63R

*1: Amp. simulator switch:Amp. simulator type

54:DISTORTION 2(p. 68)

Parámetro		Valor
Drive	Drive	0 – 127
Level	Output level	0 – 127
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Amp Type	Amp. simulator type	OFF,ON:SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK (*1)
Tone	Tone	0 – 127
Pan	Output pan	L64 – 63R

*1: Amp. simulator switch:Amp. simulator type

55:STEREO COMPRESSOR(p. 69)

Parámetro		Valor
Sustain	Sustain	0 – 127
Attack	Attack time	0 – 127
Post Gain	Post gain	0, +6, +12, +18
LowGain	Low gain	-15 – +15
Hi Gain	High gain	-15 – +15
Level	Output level	0 – 127

56:STEREO LIMITER(p. 69)

Parámetro		Valor
Thre	Threshold level	0 – 127
Release	Release time	0 – 127
Ratio	Compression ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Gain	Post gain	0, +6, +12, +18
LowGain	Low gain	-15 – +15
Hi Gain	High gain	-15 – +15
Level	Output level	0 – 127

57:GATE(p. 69)

Parámetro		Valor
Key	Key	Source, A, B, C
Thre	Key threshold	0 – 127
Monitor	Key monitor	OFF, ON
Mode	Mode	GATE, DUCK
Atk	Attack time	0 – 127
Hold	Hold time	0 – 127
Rel	Release time	0 – 127
Balance	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Level	Output level	0 – 127

58:SLICER(p. 70)

Parámetro		Valor
Beat 1-1–4-4	Beat 1-1– 4-4	0 –127
Rate	Rate	0.05 – 10.0
Attack	Attack	0 – 127
Reset	Reset	OFF, Source, A, B, C
Thre	Reset threshold	0 – 127
Mon	Reset monitor switch	OFF, ON
Mode	Mode	LEGATO, SLASH
Shuffle	Shuffle	0 – 127
Level	Output level	0 – 127

59:ISOLATOR(p. 70)

Parámetro		Valor
High	Level high	-60 – +4 dB
Middle	Level middle	-60 – +4 dB
Low	Level low	-60 – +4 dB
Anti Phase Mid	(*1)	OFF, ON:0 – 127
Anti Phase Low	(*2)	OFF, ON:0 – 127
Low Boost	Low Booster switch/level	OFF, ON:0 – 127
Level	Output level	0 – 127

1: Anti phase middle switch:level

2: Anti phase low switch:level

60:3D CHORUS(p. 71)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0 – 100 ms
Rate	LFO rate	0.05 – 10.00 Hz
Depth	LFO depth	0 – 127
Phase	Phase	0 – 180 degree
Filter Type	Filter Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency	200–8000 Hz (*1)
Out	Output mode	Speaker, Phones
Lo G	Low gain	-15 – +15 dB
Hi G	High gain	-15 – +15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W – D0:100W
Lev	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

61:3D FLANGER(p. 71)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0 – 100 ms
Rate	LFO rate	0.05 – 10.00 Hz
Depth	LFO depth	0 – 127
Fbk	Feedback	-98 – +98%
Phase	Phase	0 – 180 degree
Filter	Filter Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency	200–8000 Hz (*1)
Step Rate	Step rate (*2)	OFF, ON:0.1–20.0 Hz
Out	Output mode	Speaker, Phones
LoG	Low gain	-15 – +15 dB
Hi G	High gain	-15 – +15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W – D0:100W
Level	Output level	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

2: Step switch:Step rate

62:TREMOLO(p. 73)

Parámetro		Valor
Mod Wave	Modulation wave	TRI, SQU, SIN, SAW1, SAW2
Rate	Rate	0.05 – 10.0 Hz
Depth	Depth	0 – 127
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Level	Output level	0 – 127

63:AUTO PAN(p. 73)

Parámetro		Valor
Mod Wave	Modulation wave	TRI, SQU, SIN, SAW1, SAW2
Rate	Rate	0.05 – 10.0 Hz
Depth	Depth	0 – 127
LowGain	Low gain	-15 – +15 dB
Hi Gain	High gain	-15 – +15 dB
Level	Output level	0 – 127

■Parámetros System

Grupo SETUP(p. 134)

Pantalla	Parámetro		Valor
SYSTEM SETUP	LCD	LCD contrast	1–10
	Power Up Mode	Power up mode	LAST-SET, DEFAULT
	Master Level	Master level	0–127
	Clock Source	Clock source	INT, MIDI
	System Tempo	System tempo	20–250
	Mix/Parallel	Mix/Parallel	MIX, PARALLEL
	Patch Remain	Patch remain switch	OFF, ON
	Rhythm Edit Key	Rhythm edit key	PANEL, PANEL&MIDI

Grupo CONTROL(p. 133)

Pantalla	Parámetro		Valor
SYS CTRL ASSIGN1	Control 1/2	System control assign 1/2	(*1)
SYS CTRL ASSIGN2	Control 3/4	System control assign 3/4	(*1)

1:CC01–95(except 32), BENDER, AFTERTOUCH

Grupo MIDI(p. 131)

Pantalla	Parámetro		Valor
SYSTEM MIDI	Control Channel	Performance control channel	1–16, OFF
	Patch/Rhy Ch	Patch/Rhythm set receive channel	1–16
	Rx Program Chg	Receive program change switch	OFF, ON
	Rx Bank Select	Receive bank select switch	OFF, ON
	Rx GM1 On	Receive GM1-ON switch	OFF, ON
	Rx GM2 On	Receive GM2-ON switch	OFF, ON
	Rx GS Reset	Receive GS Reset switch	OFF, ON
	Device ID	Device ID number	17–32
	Rx Sys. Excl	Receive exclusive switch	OFF, ON
	Transmit Edit Data	Transmit edit data switch	OFF, ON
	Stack Mode	Stack mode	OFF, 2–8
	Stack Number	Stack number	1–8

Grupo PREVIEW(p. 131)

Pantalla	Parámetro		Valor
PREVIEW MODE	Mode	Preview sound mode	SINGLE, CHORD, PHRASE
PREVIEW KEY	Note 1–4	Preview Note Set 1–4	C-1–G9
PREVIEW VELOCITY	Note 1–4	Preview velocity 1–4	0–127

Grupo TUNE(p. 130)

Pantalla	Parámetro		Valor
SYSTEM TUNE	Master	Master tune	427.4–452.6 Hz
	Key Shift	Key shift	-12–+12 semitone
	Scale Tune	Scale tune switch	OFF, ON
PATCH SCALE	C–B	Scale tune C–B	-64–+63ÉZÉìÉg
KEY SCALE	C–B	Scale tune C–B	-64–+63ÉZÉìÉg

Grupo INFO(p. 134)

Pantalla	Parámetro		Valor
INFO EXP	Expansion A–F	Expansion board name A–F	----
BATTERY CHECK	Internal Battery	Battery check	LOW, OK

Lista de Forma de Onda

Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda
1	StGrand pA L	51	E.Piano 1C	101	RockOrg1 A R	151	Jazz Gtr B	201	Syn Gtr B
2	StGrand pA R	52	E.Piano 2A	102	RockOrg1 B L	152	Jazz Gtr C	202	Syn Gtr C
3	StGrand pB L	53	E.Piano 2B	103	RockOrg1 B R	153	LP Rear A	203	Harp 1A
4	StGrand pB R	54	E.Piano 2C	104	RockOrg1 C L	154	LP Rear B	204	Harp 1B
5	StGrand pC L	55	E.Piano 3A	105	RockOrg1 C R	155	LP Rear C	205	Harp 1C
6	StGrand pC R	56	E.Piano 3B	106	RockOrg2 A L	156	Rock lead 1	206	Harp Harm
7	StGrand fA L	57	E.Piano 3C	107	RockOrg2 A R	157	Rock lead 2	207	Pluck Harp
8	StGrand fA R	58	MK-80 EP A	108	RockOrg2 B L	158	Comp Gtr A	208	Banjo A
9	StGrand fB L	59	MK-80 EP B	109	RockOrg2 B R	159	Comp Gtr B	209	Banjo B
10	StGrand fB R	60	MK-80 EP C	110	RockOrg2 C L	160	Comp Gtr C	210	Banjo C
11	StGrand fC L	61	EP Hard	111	RockOrg2 C R	161	Comp Gtr A+	211	Sitar A
12	StGrand fC R	62	EP Distone	112	RockOrg3 A L	162	Mute Gtr 1	212	Sitar B
13	Ac Piano2 pA	63	Clear Keys	113	RockOrg3 A R	163	Mute Gtr 2A	213	Sitar C
14	Ac Piano2 pB	64	D-50 EP A	114	RockOrg3 B L	164	Mute Gtr 2B	214	E.Sitar A
15	Ac Piano2 pC	65	D-50 EP B	115	RockOrg3 B R	165	Mute Gtr 2C	215	E.Sitar B
16	Ac Piano2 fA	66	D-50 EP C	116	RockOrg3 C L	166	Muters	216	E.Sitar C
17	Ac Piano2 fB	67	Celesta	117	RockOrg3 C R	167	Pop Strat A	217	Santur A
18	Ac Piano2 fC	68	Music Box	118	Dist. Organ	168	Pop Strat B	218	Santur B
19	Ac Piano1 A	69	Music Box 2	119	Rot.Org Slw	169	Pop Strat C	219	Santur C
20	Ac Piano1 B	70	Clav 1A	120	Rot.Org Fst	170	JC Strat A	220	Dulcimer A
21	Ac Piano1 C	71	Clav 1B	121	Pipe Organ	171	JC Strat B	221	Dulcimer B
22	Piano Thump	72	Clav 1C	122	Soft Nylon A	172	JC Strat C	222	Dulcimer C
23	Piano Up TH	73	Clav 2A	123	Soft Nylon B	173	JC Strat A+	223	Shamisen A
24	Piano Atk	74	Clav 2B	124	Soft Nylon C	174	JC Strat B+	224	Shamisen B
25	MKS-20 P3 A	75	Clav 2C	125	Nylon Gtr A	175	JC Strat C+	225	Shamisen C
26	MKS-20 P3 B	76	Clav 3A	126	Nylon Gtr B	176	Clean Gtr A	226	Koto A
27	MKS-20 P3 C	77	Clav 3B	127	Nylon Gtr C	177	Clean Gtr B	227	Koto B
28	SA Rhodes 1A	78	Clav 3C	128	Nylon Str	178	Clean Gtr C	228	Koto C
29	SA Rhodes 1B	79	Clav 4A	129	6-Str Gtr A	179	Stratus A	229	Taishokoto A
30	SA Rhodes 1C	80	Clav 4B	130	6-Str Gtr B	180	Stratus B	230	Taishokoto B
31	SA Rhodes 2A	81	Clav 4C	131	6-Str Gtr C	181	Stratus C	231	Taishokoto C
32	SA Rhodes 2B	82	Clav Wave	132	StlGtr mp A	182	Scrape Gut	232	Pick Bass A
33	SA Rhodes 2C	83	MIDI Clav	133	StlGtr mp B	183	Strat Sust	233	Pick Bass B
34	Dyn Rhd mp A	84	HarpsiWave A	134	StlGtr mp C	184	Strat Atk	234	Pick Bass C
35	Dyn Rhd mp B	85	HarpsiWave B	135	StlGtr mf A	185	OD Gtr A	235	Fingerd Bs A
36	Dyn Rhd mp C	86	HarpsiWave C	136	StlGtr mf B	186	OD Gtr B	236	Fingerd Bs B
37	Dyn Rhd mf A	87	Jazz Organ 1	137	StlGtr mf C	187	OD Gtr C	237	Fingerd Bs C
38	Dyn Rhd mf B	88	Jazz Organ 2	138	StlGtr ff A	188	OD Gtr A+	238	E.Bass
39	Dyn Rhd mf C	89	Organ 1	139	StlGtr ff B	189	Heavy Gtr A	239	P.Bass 1
40	Dyn Rhd ff A	90	Organ 2	140	StlGtr ff C	190	Heavy Gtr B	240	P.Bass 2
41	Dyn Rhd ff B	91	Organ 3	141	StlGtr sld A	191	Heavy Gtr C	241	Stick
42	Dyn Rhd ff C	92	Organ 4	142	StlGtr sld B	192	Heavy Gtr A+	242	Fretless A
43	Wurly soft A	93	60's Organ1	143	StlGtr sld C	193	Heavy Gtr B+	243	Fretless B
44	Wurly soft B	94	60's Organ2	144	StlGtr Hrm A	194	Heavy Gtr C+	244	Fretless C
45	Wurly soft C	95	60's Organ3	145	StlGtr Hrm B	195	PowerChord A	245	Fretless 2A
46	Wurly hard A	96	60's Organ4	146	StlGtr Hrm C	196	PowerChord B	246	Fretless 2B
47	Wurly hard B	97	Full Organ	147	Gtr Harm A	197	PowerChord C	247	Fretless 2C
48	Wurly hard C	98	Full Draw	148	Gtr Harm B	198	EG Harm	248	UprightBs 1
49	E.Piano 1A	99	Rock Organ	149	Gtr Harm C	199	Gt.FretNoise	249	UprightBs 2A
50	E.Piano 1B	100	RockOrg1 A L	150	Jazz Gtr A	200	Syn Gtr A	250	UprightBs 2B

Lista de Forma de Onda

Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda
251	UprightBs 2C	301	Oboe mf A	351	OrcUnisonA L	401	Violin 2 B	451	Voice Aahs B
252	Ac.Bass A	302	Oboe mf B	352	OrcUnisonA R	402	Violin 2 C	452	Voice Aahs C
253	Ac.Bass B	303	Oboe mf C	353	OrcUnisonB L	403	Cello A	453	Voice Oohs1A
254	Ac.Bass C	304	Oboe f A	354	OrcUnisonB R	404	Cello B	454	Voice Oohs1B
255	Slap Bass 1	305	Oboe f B	355	OrcUnisonC L	405	Cello C	455	Voice Oohs1C
256	Slap & Pop	306	Oboe f C	356	OrcUnisonC R	406	Cello 2 A	456	Voice Oohs2A
257	Slap Bass 2	307	E.Horn A	357	BrassSectA L	407	Cello 2 B	457	Voice Oohs2B
258	Slap Bass 3	308	E.Horn B	358	BrassSectA R	408	Cello 2 C	458	Voice Oohs2C
259	Jz.Bs Thumb	309	E.Horn C	359	BrassSectB L	409	Cello Wave	459	Choir 1A
260	Jz.Bs Slap 1	310	Bassoon A	360	BrassSectB R	410	Pizz	460	Choir 1B
261	Jz.Bs Slap 2	311	Bassoon B	361	BrassSectC L	411	STR Attack A	461	Choir 1C
262	Jz.Bs Slap 3	312	Bassoon C	362	BrassSectC R	412	STR Attack B	462	Oohs Chord L
263	Jz.Bs Pop	313	T_Recorder A	363	Tpt Sect. A	413	STR Attack C	463	Oohs Chord R
264	Funk Bass1	314	T_Recorder B	364	Tpt Sect. B	414	DolceStr.A L	464	Male Ooh A
265	Funk Bass2	315	T_Recorder C	365	Tpt Sect. C	415	DolceStr.A R	465	Male Ooh B
266	Syn Bass A	316	Sop.Sax A	366	Tb Sect A	416	DolceStr.B L	466	Male Ooh C
267	Syn Bass C	317	Sop.Sax B	367	Tb Sect B	417	DolceStr.B R	467	Org Vox A
268	Syn Bass	318	Sop.Sax C	368	Tb Sect C	418	DolceStr.C L	468	Org Vox B
269	Syn Bass 2 A	319	Sop.Sax mf A	369	T.Sax Sect A	419	DolceStr.C R	469	Org Vox C
270	Syn Bass 2 B	320	Sop.Sax mf B	370	T.Sax Sect B	420	JV Strings L	470	Org Vox
271	Syn Bass 2 C	321	Sop.Sax mf C	371	T.Sax Sect C	421	JV Strings R	471	ZZZ Vox
272	Mini Bs 1A	322	Alto mp A	372	Flugel A	422	JV Strings A	472	Bell VOX
273	Mini Bs 1B	323	Alto mp B	373	Flugel B	423	JV Strings C	473	Kalimba
274	Mini Bs 1C	324	Alto mp C	374	Flugel C	424	JP Strings1A	474	JD Kalimba
275	Mini Bs 2	325	Alto Sax 1A	375	FlugelWave	425	JP Strings1B	475	Klmba Atk
276	Mini Bs 2+	326	Alto Sax 1B	376	Trumpet 1A	426	JP Strings1C	476	Wood Crak
277	MC-202 Bs A	327	Alto Sax 1C	377	Trumpet 1B	427	JP Strings2A	477	Block
278	MC-202 Bs B	328	T.Breathy A	378	Trumpet 1C	428	JP Strings2B	478	Gamelan 1
279	MC-202 Bs C	329	T.Breathy B	379	Trumpet 2A	429	JP Strings2C	479	Gamelan 2
280	Hollow Bs	330	T.Breathy C	380	Trumpet 2B	430	PWM	480	Gamelan 3
281	Flute 1A	331	SoloSax A	381	Trumpet 2C	431	Pulse Mod	481	Log Drum
282	Flute 1B	332	SoloSax B	382	HarmonMute1A	432	Soft Pad A	482	Hooky
283	Flute 1C	333	SoloSax C	383	HarmonMute1B	433	Soft Pad B	483	Tabla
284	Jazz Flute A	334	Tenor Sax A	384	HarmonMute1C	434	Soft Pad C	484	Marimba Wave
285	Jazz Flute B	335	Tenor Sax B	385	Trombone 1	435	Fantasynth A	485	Xylo
286	Jazz Flute C	336	Tenor Sax C	386	Trombone 2 A	436	Fantasynth B	486	Xylophone
287	Flute Tone	337	T.Sax mf A	387	Trombone 2 B	437	Fantasynth C	487	Vibes
288	Piccolo A	338	T.Sax mf B	388	Trombone 2 C	438	D-50 HeavenA	488	Bottle Hit
289	Piccolo B	339	T.Sax mf C	389	Tuba A	439	D-50 HeavenB	489	Glockenspiel
290	Piccolo C	340	Bari.Sax f A	390	Tuba B	440	D-50 HeavenC	490	Tubular
291	Blow Pipe	341	Bari.Sax f B	391	Tuba C	441	Fine Wine	491	Steel Drums
292	Pan Pipe	342	Bari.Sax f C	392	French 1A	442	D-50 Brass A	492	Pole lp
293	BottleBlow	343	Bari.Sax A	393	French 1C	443	D-50 Brass B	493	Fanta Bell A
294	Rad Hose	344	Bari.Sax B	394	F.Horns A	444	D-50 Brass C	494	Fanta Bell B
295	Shakuhachi	345	Bari.Sax C	395	F.Horns B	445	D-50 BrassA+	495	Fanta Bell C
296	Shaku Atk	346	Syn Sax	396	F.Horns C	446	Doo	496	FantaBell A+
297	Flute Push	347	Chanter	397	Violin A	447	Pop Voice	497	Org Bell
298	Clarinet A	348	Harmonica A	398	Violin B	448	Syn Vox 1	498	AgogoBells
299	Clarinet B	349	Harmonica B	399	Violin C	449	Syn Vox 2	499	FingerBell
300	Clarinet C	350	Harmonica C	400	Violin 2 A	450	Voice Aahs A	500	DIGI Bell 1

Lista de Forma de Onda

Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda
501	DIGI Bell 1+	551	DualSquare A	601	TVF_Trig	651	Thunder 2	701	Jazz Rim ffR
502	JD Cowbell	552	DualSquare C	602	Org Click	652	AmbientSN pL	702	Brush Slap
503	Bell Wave	553	DualSquareA+	603	Cut Noiz	653	AmbientSN pR	703	Brush Swish
504	Chime	554	JD SynPulse1	604	Bass Body	654	AmbientSN fL	704	Jazz Swish p
505	Crystal	555	JD SynPulse2	605	Flute Click	655	AmbientSN fR	705	Jazz Swish f
506	2.2 Bellwave	556	JD SynPulse3	606	Gt&BsNz MENU	656	Wet SN p L	706	909 SN 1
507	2.2 Vibwave	557	JD SynPulse4	607	Ac.BassNz 1	657	Wet SN p R	707	909 SN 2
508	Digiwave	558	Synth Pulse1	608	Ac.BassNz 2	658	Wet SN f L	708	808 SN
509	DIGI Chime	559	Synth Pulse2	609	El.BassNz 1	659	Wet SN f R	709	Rock Roll L
510	JD DIGIChime	560	JD SynPulse5	610	El.BassNz 2	660	Dry SN p	710	Rock Roll R
511	BrightDigi	561	Sync Sweep	611	DistGtrNz 1	661	Dry SN f	711	Jazz Roll
512	Can Wave 1	562	Triangle	612	DistGtrNz 2	662	Sharp SN	712	Brush Roll
513	Can Wave 2	563	JD Triangle	613	DistGtrNz 3	663	Piccolo SN	713	Dry Stick
514	Vocal Wave	564	Sine	614	DistGtrNz 4	664	Maple SN	714	Dry Stick 2
515	Wally Wave	565	Metal Wind	615	SteelGtrNz 1	665	Old Fill SN	715	Side Stick
516	Brusky lp	566	Wind Agogo	616	SteelGtrNz 2	666	70s SN	716	Woody Stick
517	Wave Scan	567	Feedbackwave	617	SteelGtrNz 3	667	SN Roll	717	RockStick pL
518	Wire String	568	Spectrum	618	SteelGtrNz 4	668	Natural SN1	718	RockStick pR
519	Nasty	569	CrunchWind	619	SteelGtrNz 5	669	Natural SN2	719	RockStick fL
520	Wave Table	570	ThroatWind	620	SteelGtrNz 6	670	Ballad SN	720	RockStick fR
521	Klack Wave	571	Pitch Wind	621	SteelGtrNz 7	671	Rock SN p L	721	Dry Kick
522	Spark VOX	572	JD Vox Noise	622	Sea	672	Rock SN p R	722	Maple Kick
523	JD Spark VOX	573	Vox Noise	623	Thunder	673	Rock SN mf L	723	Rock Kick p
524	Cutters	574	BreathNoise	624	Windy	674	Rock SN mf R	724	Rock Kick mf
525	EML 5th	575	Voice Breath	625	Stream	675	Rock SN f L	725	Rock Kick f
526	MMM VOX	576	White Noise	626	Bubble	676	Rock SN f R	726	Jazz Kick p
527	Lead Wave	577	Pink Noise	627	Bird	677	Rock Rim p L	727	Jazz Kick mf
528	Synth Reed	578	Rattles	628	Dog Bark	678	Rock Rim p R	728	Jazz Kick f
529	Synth Saw 1	579	Ice Rain	629	Horse	679	Rock Rim mfL	729	Jazz Kick
530	Synth Saw 2	580	Tin Wave	630	Telephone 1	680	Rock Rim mfR	730	Pillow Kick
531	Syn Saw 2inv	581	Anklungs	631	Telephone 2	681	Rock Rim f L	731	JazzDry Kick
532	Synth Saw 3	582	Wind Chimes	632	Creak	682	Rock Rim f R	732	Lite Kick
533	JD Syn Saw 2	583	Orch. Hit	633	Door Slam	683	Rock Gst L	733	Old Kick
534	FAT Saw	584	Tekno Hit	634	Engine	684	Rock Gst R	734	Hybrid Kick
535	JP-8 Saw A	585	Back Hit	635	Car Stop	685	Snare Ghost	735	Hybrid Kick2
536	JP-8 Saw B	586	Philly Hit	636	Car Pass	686	Jazz SN p L	736	Verb Kick
537	JP-8 Saw C	587	Scratch 1	637	Crash	687	Jazz SN p R	737	Round Kick
538	P5 Saw A	588	Scratch 2	638	Gun Shot	688	Jazz SN mf L	738	MplLmtr Kick
539	P5 Saw B	589	Scratch 3	639	Siren	689	Jazz SN mf R	739	70s Kick 1
540	P5 Saw C	590	Shami	640	Train	690	Jazz SN f L	740	70s Kick 2
541	P5 Saw2 A	591	Org Atk 1	641	Jetplane	691	Jazz SN f R	741	Dance Kick
542	P5 Saw2 B	592	Org Atk 2	642	Starship	692	Jazz SN ff L	742	808 Kick
543	P5 Saw2 C	593	Sm Metal	643	Breath	693	Jazz SN ff R	743	909 Kick 1
544	D-50 Saw A	594	StrikePole	644	Laugh	694	Jazz Rim p L	744	909 Kick 2
545	D-50 Saw B	595	Thrill	645	Scream	695	Jazz Rim p R	745	Rock TomL1 p
546	D-50 Saw C	596	Switch	646	Punch	696	Jazz Rim mfL	746	Rock TomL2 p
547	Synth Square	597	Tuba Slap	647	Heart	697	Jazz Rim mfR	747	Rock Tom M p
548	JP-8 SquareA	598	Plink	648	Steps	698	Jazz Rim f L	748	Rock Tom H p
549	JP-8 SquareB	599	Plunk	649	Machine Gun	699	Jazz Rim f R	749	Rock TomL1 f
550	JP-8 SquareC	600	EP Atk	650	Laser	700	Jazz Rim ffL	750	Rock TomL2 f

Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda
751	Rock Tom M f	801	Jazz PdHH p	851	Cabasa Down	901	REV Wet SNfR	951	REV JzRoll
752	Rock Tom H f	802	Jazz PdHH f	852	Cabasa Cut	902	REV Dry SN	952	REV Dry Stk
753	Rock Flm L1	803	Pedal HiHat	853	Maracas	903	REV PiccloSN	953	REV DrySick
754	Rock Flm L2	804	Pedal HiHat2	854	Long Guiro	904	REV Maple SN	954	REV Side Stk
755	Rock Flm M	805	Dance Cl HH	855	Tambourine 1	905	REV OldFilSN	955	REV Wdy Stk
756	Rock Flm H	806	909 NZ HiHat	856	Tambourine 2	906	REV 70s SN	956	REV RkStk1L
757	Jazz Tom L p	807	70s Cl HiHat	857	Open Triangl	907	REV SN Roll	957	REV RkStk1R
758	Jazz Tom M p	808	70s Op HiHat	858	Cuica	908	REV NatrlSN1	958	REV RkStk2L
759	Jazz Tom H p	809	606 Cl HiHat	859	Vibraslap	909	REV NatrlSN2	959	REV RkStk2R
760	Jazz Tom L f	810	606 Op HiHat	860	Timpani	910	REV BalladSN	960	REV Thrill
761	Jazz Tom M f	811	909 Cl HiHat	861	Timp3 pp	911	REV RkSNpL	961	REV Dry Kick
762	Jazz Tom H f	812	909 Op HiHat	862	Timp3 mp	912	REV RkSNpR	962	REV Mpl Kick
763	Jazz Flm L	813	808 Claps	863	Applause	913	REV RkSNmfL	963	REV RkKik p
764	Jazz Flm M	814	HumanClapsEQ	864	Syn FX Loop	914	REV RkSNmfR	964	REV RkKik mf
765	Jazz Flm H	815	Tight Claps	865	Loop 1	915	REV RkSNfL	965	REV RkKik f
766	Maple Tom 1	816	Hand Claps	866	Loop 2	916	REV RkSNfR	966	REV JzKik p
767	Maple Tom 2	817	Finger Snaps	867	Loop 3	917	REV RkRimpL	967	REV JzKik mf
768	Maple Tom 3	818	Rock RdCym1p	868	Loop 4	918	REV RkRimpR	968	REV JzKik f
769	Maple Tom 4	819	Rock RdCym1f	869	Loop 5	919	REV RkRimmfL	969	REV Jaz Kick
770	808 Tom	820	Rock RdCym2p	870	Loop 6	920	REV RkRimmfR	970	REV Pillow K
771	Verb Tom Hi	821	Rock RdCym2f	871	Loop 7	921	REV RkRimfL	971	REV Jz Dry K
772	Verb Tom Lo	822	Jazz RdCym p	872	R8 Click	922	REV RkRimfR	972	REV LiteKick
773	Dry Tom Hi	823	Jazz RdCymmf	873	Metronome 1	923	REV RkGstL	973	REV Old Kick
774	Dry Tom Lo	824	Jazz RdCym f	874	Metronome 2	924	REV RkGstR	974	REV Hybrid K
775	Rock ClHH1 p	825	Ride 1	875	MC500 Beep 1	925	REV SnareGst	975	REV HybridK2
776	Rock ClHH1mf	826	Ride 2	876	MC500 Beep 2	926	REV JzSNpL	976	REV 70s K 1
777	Rock ClHH1 f	827	Ride Bell	877	Low Saw	927	REV JzSNpR	977	REV 70s K 2
778	Rock ClHH2 p	828	Rock CrCym1p	878	Low Saw inv	928	REV JzSNmfL	978	REV Dance K
779	Rock ClHH2mf	829	Rock CrCym1f	879	Low P5 Saw	929	REV JzSNmfR	979	REV 909 K 2
780	Rock ClHH2 f	830	Rock CrCym2p	880	Low Pulse 1	930	REV JzSNfL	980	REV RkTomL1p
781	Jazz ClHH1 p	831	Rock CrCym2f	881	Low Pulse 2	931	REV JzSNfR	981	REV RkTomL2p
782	Jazz ClHH1mf	832	Rock Splash	882	Low Square	932	REV JzSNffL	982	REV RkTomM p
783	Jazz ClHH1 f	833	Jazz CrCym p	883	Low Sine	933	REV JzSNffR	983	REV RkTomH p
784	Jazz ClHH2 p	834	Jazz CrCym f	884	Low Triangle	934	REV JzRimpL	984	REV RkTomL1f
785	Jazz ClHH2mf	835	Crash Cymbal	885	Low White NZ	935	REV JzRimpR	985	REV RkTomL2f
786	Jazz ClHH2 f	836	Crash 1	886	Low Pink NZ	936	REV JzRimmfL	986	REV RkTomM f
787	Cl HiHat 1	837	Rock China	887	DC	937	REV JzRimmfR	987	REV RkTomH f
788	Cl HiHat 2	838	China Cym	888	REV Orch.Hit	938	REV JzRimfL	988	REV RkFlmL1
789	Cl HiHat 3	839	Cowbell	889	REV TeknoHit	939	REV JzRimfR	989	REV RkFlmL2
790	Cl HiHat 4	840	Wood Block	890	REV Back Hit	940	REV JzRimffL	990	REV RkFlm M
791	Cl HiHat 5	841	Claves	891	REV PhillHit	941	REV JzRimffR	991	REV RkFlm H
792	Rock OpHH p	842	Bongo Hi	892	REV Steel DR	942	REV Brush 1	992	REV JzTomL p
793	Rock OpHH f	843	Bongo Lo	893	REV Tin Wave	943	REV Brush 2	993	REV JzTomM p
794	Jazz OpHH p	844	Cga Open Hi	894	REV AmbiSNpL	944	REV Brush 3	994	REV JzTomH p
795	Jazz OpHH mf	845	Cga Open Lo	895	REV AmbiSNpR	945	REV JzSwish1	995	REV JzTomL f
796	Jazz OpHH f	846	Cga Mute Hi	896	REV AmbiSNfL	946	REV JzSwish2	996	REV JzTomM f
797	Op HiHat	847	Cga Mute Lo	897	REV AmbiSNfR	947	REV 909 SN 1	997	REV JzTomH f
798	Op HiHat 2	848	Cga Slap	898	REV Wet SNpL	948	REV 909 SN 2	998	REV JzFlm L
799	Rock PdHH p	849	Timbale	899	REV Wet SNpR	949	REV RkRoll L	999	REV JzFlm M
800	Rock PdHH f	850	Cabasa Up	900	REV Wet SNfL	950	REV RkRoll R	1000	REV JzFlm H

Lista de Forma de Onda

Nº	Nombre de Onda	Nº	Nombre de Onda
1001	REV MplTom2	1051	REV RkRCym2p
1002	REV MplTom4	1052	REV RkRCym2f
1003	REV 808Tom	1053	REV JzRCym p
1004	REV VerbTomH	1054	REV JzRCymmf
1005	REV VerbTomL	1055	REV JzRCym f
1006	REV DryTom H	1056	REV Ride 1
1007	REV DryTom M	1057	REV Ride 2
1008	REV RkClH1 p	1058	REV RideBell
1009	REV RkClH1mf	1059	REV RkCCym1p
1010	REV RkClH1 f	1060	REV RkCCym1f
1011	REV RkClH2 p	1061	REV RkCCym2p
1012	REV RkClH2mf	1062	REV RkCCym2f
1013	REV RkClH2 f	1063	REV RkSplash
1014	REV JzClH1 p	1064	REV JzCCym p
1015	REV JzClH1mf	1065	REV JzCCym f
1016	REV JzClH1 f	1066	REV CrashCym
1017	REV JzClH2 p	1067	REV Crash 1
1018	REV JzClH2mf	1068	REV RkChina
1019	REV JzClH2 f	1069	REV China
1020	REV Cl HH 1	1070	REV Cowbell
1021	REV Cl HH 2	1071	REV WoodBlck
1022	REV Cl HH 3	1072	REV Claves
1023	REV Cl HH 4	1073	REV Conga
1024	REV Cl HH 5	1074	REV Timbale
1025	REV RkOpHH p	1075	REV Maracas
1026	REV RkOpHH f	1076	REV Guiro
1027	REV JzOpHH p	1077	REV Tamb 1
1028	REV JzOpHHmf	1078	REV Tamb 2
1029	REV JzOpHH f	1079	REV Cuica
1030	REV Op HiHat	1080	REV Timpani
1031	REV OpHiHat2	1081	REV Timp3 pp
1032	REV RkPdHH p	1082	REV Timp3 mp
1033	REV RkPdHH f	1083	REV Metro
1034	REV JzPdHH p		
1035	REV JzPdHH f		
1036	REV PedalHH		
1037	REV PedalHH2		
1038	REV Dance HH		
1039	REV 70s ClHH		
1040	REV 70s OpHH		
1041	REV 606 ClHH		
1042	REV 606 OpHH		
1043	REV 909 NZHH		
1044	REV 909 OpHH		
1045	REV HClapsEQ		
1046	REV TghtClps		
1047	REV FingSnap		
1048	REV RealCLP		
1049	REV RkRCym1p		
1050	REV RkRCym1f		

Implementación MIDI

Modelo :XV-3080
Fecha :18 Dic. 1999
Versión :1.0

1. Recepción de información

■Mensajes de Voz del Canal

* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/PART) is OFF.

●Desactivación de Notas

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when the Envelope Mode parameter (PATCH/TONE and RHYTHM/TONE) is NO-SUS.

●Activación de Notas

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Pulsación de la Tecla Polifónica

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Receive Polyphonic Key Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Cambio de Control

* If the corresponding Controller number is selected for the Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH COMMON), the corresponding effect will occur.
* If a Controller number that corresponds to the System Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (SYSTEM/COMMON) is selected, the specified effect will apply if Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/COMMON) is set to SYS-CTRL1, CTRL-2, CTRL-3 or CTRL-4.

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm, ll= Bank nunber: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* Not received in Performance mode when the Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) is OFF.
* The Performances, Rhythms, and Patches corresponding to each Bank Select are as follows.
* The SRX series corresponding to each Bank Select are to see the SRX series owner's manual.

BANK SELECT MSB	LSB	PROGRAM NUMBER	GROUP	NUMBER
000		001 - 128	GM Patch	
:				
032		001 - 128	GM Patch	
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	032	001 - 064	Card Performance A	001 - 064
	033	001 - 064	Card Performance B	001 - 064
	:		:	
	064	001 - 032	Preset Performance A	001 - 032
	065	001 - 032	Preset Performance B	001 - 032
	:		:	
086	000	001 - 004	User Rhythm	001 - 004
	032	001 - 004	Card Rhythm A	001 - 004
	033	001 - 004	Card Rhythm B	001 - 004
	:		:	
	064	001 - 002	Preset Rhythm A	001 - 002
	065	001 - 002	Preset Rhythm B	001 - 002
	:		:	
087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	032	001 - 128	Card Patch A	001 - 128
	033	001 - 128	Card Patch B	001 - 128
	:		:	
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
	:		:	
088	000 - 001	001 - 128	SR-JV80-01 Rhythm	001 - 256
	002 - 003	001 - 128	SR-JV80-02 Rhythm	001 - 256
	:		:	
089	000 - 001	001 - 128	SR-JV80-01 Patch	001 - 256
	002 - 003	001 - 128	SR-JV80-02 Patch	001 - 256
	:		:	
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
	:		:	
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
	:		:	
120		001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 -	001 - 128	GM Patch	001 - 256

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Receive Modulation (PERFORM/MIDI) is OFF.

❍Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Foot type (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

* In Performance mode the Part Portamento Time parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Receive Volume parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.
* In Performance mode the Part Level parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Balance (Controller number 8)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 08H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Balance: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Controller number 10)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 0AH vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),

* Not received in Performance mode when the Receive Pan parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.
* In Performance mode the Part pan parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Expression (Controller number 11)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 0BH vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received when Tone Receive Expression parameter (PATCH/TONE or RHYTHM/TONE) is OFF.
* Not received in Performance mode when Receive Expression parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 40H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

* Not received when Tone Receive Hold-1 parameter (PATCH/TONE or RHYTHM/TONE) is OFF.
* Not received in Performance mode when Receive Hold-1 parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

❍Portamento (Controller number 65)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 41H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON
* In Performance mode the Part Portamento Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Sostenuto (Controller number 66)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 42H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Soft (Controller number 67)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 43H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Legato Foot Switch (Controller number 68)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 44H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

* In Performance mode the Part Legato Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Hold-2 (Controller number 69)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 45H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* A hold movement isn't done.

❍Resonance (Controller number 71)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 47H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv= Resonance value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* In Performance mode the Part Resonance Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Release Time (Controller number 72)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 48H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* In Performance mode the Part Release Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Attack time (Controller number 73)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 49H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* In Performance mode the Part Attack Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Cutoff (Controller number 74)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 4AH vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* In Performance mode the Part Cutoff Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Decay Time (Controller number 75)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 4BH vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Decay Time value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* The decay time will change in GM mode.

❍Vibrato Rate (Controller number 76)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 4CH vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Vibrato Rate value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* The vibrato rate will change in GM mode.

❍Vibrato Depth (Controller number 77)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 4DH vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Vibrato Depth Value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* The vibrato depth will change in GM mode.

❍Vibrato Delay (Controller number 78)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 4EH vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Vibrato Delay value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* The vibrato delay will change in GM mode.

❍General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 50H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Tone Level parameter (PATCH/TONE) of Tone 1 will change.

❍General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status 2nd byte 3rd byte
BnH 51H vvH
n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Tone Level parameter (PATCH/TONE) of Tone 2 will change.

❍General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Tone Level parameter (PATCH/TONE) of Tone 3 will change.

❍General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Tone Level parameter (PATCH/TONE) of Tone 4 will change.

❍Portamento control (Controller number 84)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
kk = source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

* A Note-on received immediately after a Portamento Control message will change continuously in pitch, starting from the pitch of the Source Note Number.
* If a voice is already sounding for a note number identical to the Source Note Number, this voice will continue sounding (i.e., legato) and will, when the next Note-on is received, smoothly change to the pitch of that Note-on.
* The rate of the pitch change caused by Portamento Control is determined by the Portamento Time value.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* In Performance mode the Part Part Reverb Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* In Performance mode the Part Part Chorus Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

❍RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN
ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>
Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended
When using RPNs, first the RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any

This device receives the following RPNs.

RPN MSB, LSB	Data entry MSB, LSB	Notes
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) ll: ignored (processed as 00H) Up to 2 octave can be specified in semitone steps. * In Performance mode, the Part Pitch Bend Range parameter (PERFORM/PART) will change.
00H, 01H	mmH, llH	Master Fine Tuning mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 x 50 / 8192 - 0 - +8192 x 50 / 8192 cent) * In Performance mode, the Part Fine Tune parameter (PERFORM/PART) will change.
00H, 02H	mmH, llH	Master Coarse Tuning mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll: ignored (processed as 00H) * In Performance mode, the Part Coarse Tune parameter (PERFORM/PART) will change.
7FH, 7FH	---, ---	RPN null RPN and NRPN will be set as "unspecified". Once this setting has been made, subsequent Parameter values that were previously set will not change. mm, ll: ignored

●Cambio de Programa

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received in Performance mode when the Receive Program parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Presión de Canal

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Receive Channel Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Cambio de Pitch Bend

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Not received when the Tone Receive Bender parameter (PATCH/TONE) is OFF.
* Not received in Performance mode when the Receive Bender parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

■Mensajes del Modo Canal

* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

●Desactivación de Sonidos (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

●Restablecer Controladores (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath Type	0 (min)
Expression	127 (max)
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change
NRPN	unset; previously set data will not change

●Desactivación de Notas (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 or Sostenuto is ON, the sound will be continued until these are turned off.

●OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

●MNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

●MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

●POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.
* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

■Mensaje del Sistema a Tiempo Real

●Reloj de Temporización

Status
F8H

* This message will be received if the Clock Source parameter (SYSTEM/COMMON) is MIDI.

●Sensibilidad Activa

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

■Mensaje Exclusivo del Sistema

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ...,eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status
ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.
ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,...,ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H: EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the Universal Non-realtime messages and the Universal Realtime messages and the Data Request (RQ1) messages and the Data Set (DT1) messages will be set automatically.

●Mensajes Universales Exclusivos del SIstema No a Tiempo Real

❍Identity Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32), the initial value is 10H (17).)
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this message is received, Identity Reply message (p.$$$) will be transmitted.

❍GM1 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will turn to the GM1 mode.
* Not received when the Receive GM1 System On parameter (SYSTEM/COMMON) is OFF.

❍GM2 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will turn to the GM2 mode.
* Not received when the Receive GM2 System On parameter (SYSTEM/COMMON) is OFF.

❍GM System Off

Status	Data byte	Status
F0H	7EH,7F,09H,02H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)

7FH Device ID (Broadcast)
09H Sub ID#1 (General MIDI Message)
02H Sub ID#2 (General MIDI Off)
F7H EOX (End Of Exclusive)

* When this messages is received, this instrument will return to the Performance mode.

●Mensajes Universales Eclusivos del Sistema a Tiempo Real

❍Master Volume

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7FH ID number (universal realtime message)
7FH Device ID (Broadcast)
04H Sub ID#1 (Device Control messages)
01H Sub ID#2 (Master Volume)
llH Master Volume lower byte
mmH Master Volume upper byte
F7H EOX (End Of Exclusive)

* The lower byte (llH) of Master Volume will be handled as 00H.
* The Master Level parameter (SYSTEM/COMMON) will change.

❍Master Fine Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,03H,llH,mmH	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7FH ID number (universal realtime message)
7FH Device ID (Broadcast)
04H Sub ID#1 (Device Control)
03H Sub ID#2 (Master Fine Tuning)
llH Master Fine Tuning LSB
mmH Master Fine Tuning MSB
F7H EOX (End Of Exclusive)

mm, ll : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [cents])

* The Master Tune parameter (SYSTEM/COMMON) will change.

❍Master Coarse Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,04H,llH,mmH	F7

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7FH ID number (universal realtime message)
7FH Device ID (Broadcast)
04H Sub ID#1 (Device Control)
04H Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)
llH Master Coarse Tuning LSB
mmH Master Coarse Tuning MSB
F7H EOX (End Of Exclusive)

llH : ignored (processed as 00H)
mmH : 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitones])

* The Master Key Shift parameter (SYSTEM/COMMON) will change.

●Control de Parámetros Generales

* Not received in Performance mode and Patch mode.

❍Reverb Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H, 01H,ppH,vvH	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7FH ID number (universal realtime message)
7FH Device ID (Broadcast)
04H Sub ID#1 (Device Control)
05H Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H Slot path length
01H Parameter ID width
01H Value width
01H Slot path MSB
01H Slot path LSB (Effect 0101: Reverb)
ppH Parameter to be controlled.
vvH Value for the parameter.
pp=0 Reverb Type
vv = 00H Small Room
vv = 01H Medium Room
vv = 02H Large Room
vv = 03H Medium Hall
vv = 04H Large Hall
vv = 08H Plate
pp=1 Reverb Time
vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H EOX (End Of Exclusive)

❍Chorus Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H, 02H,ppH,vvH	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7FH ID number (universal realtime message)
7FH Device ID (Broadcast)
04H Sub ID#1 (Device Control)
05H Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H Slot path length
01H Parameter width
01H Value width
01H Slot path MSB
02H Slot path LSB (Effect 0102: Chorus)
ppH Parameter to be controlled.
vvH Value for the parameter.
pp=0 Chorus Type
vv=0 Chorus1
vv=1 Chorus2
vv=2 Chorus3
vv=3 Chorus4
vv=4 FB Chorus
vv=5 Flanger
pp=1 Mod Rate
vv= 00H - 7FH 0 - 127
pp=2 Mod Depth
vv = 00H - 7FH 0 - 127
pp=3 Feedback
vv = 00H - 7FH 0 - 127
pp=4 Send To Reverb
vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H EOX (End Of Exclusive)

❍Channel Pressure

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,09H,01H,0nH,ppH,rrHF7H	

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7FH ID number (universal realtime message)
7FH Device ID (Broadcast)
09H Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
01H Sub ID#2 (Channel Pressure)
0nH MIDI Channel (00 - 0F)
ppH Controlled parameter
rrH Controlled range
pp=0 Pitch Control
rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]
pp=1 Filter Cutoff Control
rr = 00H - 7FH -9600 - +9450[cents]
pp=2 Amplitude Control
rr = 00H - 7FH 0 - 200%

Apéndices

pp=3 LFO Pitch Depth
rr = 00H - 7FH 0 - 600[cents]
pp=4 LFO Filter Depth
rr = 00H - 7FH 0 - 2400[cents]
pp=5 LFO Amplitude Depth
rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H EOX (End Of Exclusive)

❍Controller

Status	Data byte	Status
F0H	FH,7FH,09H,03H,0nH,ccH,ppH,rrH	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7FH ID number (universal realtime message)
7FH Device ID (Broadcast)
09H Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
03H Sub ID#2 (Control Change)
0nH MIDI Channel (00 - 0F)
ccH Controller number (01 - 1F, 40 - 5F)
ppH Controlled parameter
rrH Controlled range
pp=0 Pitch Control
rr = 28H - 58H -24 - +24[semitones]
pp=1 Filter Cutoff Control
rr = 00H - 7FH -9600 - +9450[cents]
pp=2 Amplitude Control
rr = 00H - 7FH 0 - 200%
pp=3 LFO Pitch Depth
rr = 00H - 7FH 0 - 600[cents]
pp=4 LFO Filter Depth
rr = 00H - 7FH 0 - 2400[cents]
pp=5 LFO Amplitude Depth
rr = 00H - 7FH 0 - 100 %
F7H EOX (End Of Exclusive)

❍Scale/Octave Tuning Adjust

Status	Data byte	Status
F0H	7EH,7FH,08H,08H,ffH,ggH,hhH,ssH...	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7EH ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH Device ID (Broadcast)
08H Sub ID#1 (MIDI Tuning Standard)
08H Sub ID#2 (scale/octave tuning 1-byte form)
ffH Channel/Option byte1
bits 0 to 1 = channel 15 to 16
bit 2 to 6 = Undefined
ggH Channel byte2
bits 0 to 6 = channel 8 to 14
hhH Channel byte3
bits 0 to 6 = channel 1 to 7
ssH 12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B
00H = -64 [cents]
40H = 0 [cents] (equal temperament)
7FH = +63 [cents]
F7H EOX (End Of Exclusive)

❍Key-Based Instrument Controllers

Status	Data byte	Status
F0H	7FH,7FH,0AH,01H,0nH,kkH,nnH,vvH ...	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
7FH ID number (universal realtime message)
7FH Device ID (Broadcast)
0AH Sub ID#1 (Key-Based Instrument Control)
01H Sub ID#2 (Controller)
0nH MIDI Channel (00 - 0F)
kkH Key Number
nnH Control Number
vvH Value
nn=07H Level
vv = 00H - 7FH 0 - 200% (Relative)
nn=0AH Pan
vv = 00H - 7FH Left - Right (Absolute)
nn=5BH Reverb Send
vv = 00H - 7FH 0 - 127 (Absolute)
nn=5D Chorus Send
vv = 00H - 7FH 0 - 127 (Absolute)

F7H EOX (End Of Exclusive)

* This parameter affects drum instruments only.

●Transmisión de Datos

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices.
he model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00H 10H.

❍Data Request 1 RQ1 (11H)

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.
When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
41H ID number (Roland)
dev devdevice ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H model ID #1 (XV-3080)
10H model ID #2 (XV-3080)
11H commandID (RQ1)
aaH address MSB
bbH address
ccH address
ddH address LSB
ssH size MSB
ttH size
uuH size
vvH size LSB
sum checksum
F7H EOX (End Of Exclusive)

* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. And data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in "Parameter Address Map (p.$$$)".
* For the checksum, refer to (p.$$$).
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/COMMON) is OFF.

❍Data set 1 DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
41H ID number (Roland)
dev Device ID (dev: 00H - 1FH, Initial value is 10H)
00H Model ID #1 (XV-3080)
10H Model ID #2 (XV-3080)
12H Command ID (DT1)
aaH Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.

eeH Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
: :
ffH Data
sum Checksum
F7H EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the Address and Size given in Section 3, "Parameter address map.
* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/COMMON) is OFF.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte Explanation
F0H Exclusive status
41H ID number (Roland)
dev Device ID (dev: 10H)
42H Model ID (GS)
12H Command ID (DT1)
aaH Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data
bbH Address: middle byte of the starting address of the transmitted data
ccH Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data
ddH Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.
: :
eeH Data
sum Checksum
F7H EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the Address and Size given in Section 3, "Parameter address map.
* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
* Regarding the checksum, please refer to (p.$$$)
* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/COMMON) is OFF.

2. Transmisión de Datos (sección de fuente de sonido)

■Mensajes de Canal de Voz

When execute the GM Data Transfer, the following Program Change and Control Change will transmit.

●Cambio de Control

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm, ll= Bank nunber: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

❍Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right),
Initial value = 40H (Center)

❍Portamento (Controller number 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

❍Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv= Resonance value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Release Time value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Attack time value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Cutoff value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Decay Time (Controller number 75)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Decay Time value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Vibrato Rate (Controller number 76)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4CH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Vibrato Rate value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Vibrato Depth (Controller number 77)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Vibrato Depth Value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Vibrato Delay (Controller number 78)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4EH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Vibrato Delay value (relative change): 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

❍RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN
ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>
Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended
When using RPNs, first the RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any

This device receives the following RPNs.

RPN MSB, LSB	Data entry MSB, LSB	Notes
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) ll: ignored (processed as 00H) Up to 2 octave can be specified in semitone steps. * In Performance mode, the Part Pitch Bend Range parameter (PERFORM/PART) will change.
00H, 01H	mmH, llH	Master Fine Tuning mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 x 50 / 8192 - 0 - +8192 x50 / 8192 cent) * In Performance mode, the Part Fine Tune parameter (PERFORM/PART) will change.
00H, 02H	mmH, llH	Master Coarse Tuning mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll: ignored (processed as 00H) * In Performance mode, the Part Coarse Tune parameter (PERFORM/PART) will change.
7FH, 7FH	---, ---	RPN null RPN and NRPN will be set as "unspecified". Once this setting has been made, subsequent Parameter values that were previously set will not change. mm, ll: ignored

●Cambio de Programa

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (Ch.1 - 16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

■Mensajes Exclusivos del Sistema

Universal Non-realtime System Exclusive Message" and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by the XV-3080.

●Mensajes Universales Eclusivos del SIstema No a Tiempo Real

❍Identity Reply Message

Receiving Identity Request Message, the XV-3080 send this message.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 10H, 01H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H	
F7H		

Byte	Explanation
FOH	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (use the same as the device ID of Roland)
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	ID number (Roland)
10H 01H	Device family code
00H 00H	Device family number code
00H 00H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

●Transmisión de Datos

❍Data set 1 DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, Initial value is 10H)
00H	Model ID #1 (XV-3080)
10H	Model ID #2 (XV-3080)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the Address and Size given in Section 3, "Parameter address map."
* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

3. Mapa de Direcciones de Parámetros

* Transmission of "#" marked address is devided to some packets. For example, ABH in hexadecimal notation will be devided to 0AH and 0BH, and is sent/recieved in this order.

1. XV-3080 (Model ID=00H 10H)

* "<>" marked address, valid on the XV-5080, are ignored when the XV-3080 receive them.

Start Address	Description
00 00 00 00	System
10 00 00 00	Temporary Performance
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
:	
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode)
20 00 00 00	User Performance (01)
20 01 00 00	User Performance (02)
:	
20 3F 00 00	User Performance (64)
30 00 00 00	User Patch (001)
30 01 00 00	User Patch (002)
:	
30 7F 00 00	User Patch (128)
40 00 00 00	User Rhythm (001)
40 10 00 00	User Rhythm (002)
40 20 00 00	User Rhythm (003)
40 30 00 00	User Rhythm (004)

* System

Offset Address	Description
00 00 00	System Common
00 10 00	System Part (Part 1)
00 11 00	System Part (Part 2)
:	
00 1F 00	System Part (Part 16)
00 20 00	System Part (Part 17) <XV-5080>
00 21 00	System Part (Part 18) <XV-5080>
:	
00 2F 00	System Part (Part 32) <XV-5080>

* Temporary Patch/Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Temporary Patch
10 00 00	Temporary Rhythm

* Performance

Offset Address	Description
00 00 00	Performance Common
00 02 00	Performance Common MFX
00 04 00	Performance Common Chorus
00 06 00	Performance Common Reverb
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
:	
00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
00 20 00	Performance Part (Part 1)
00 21 00	Performance Part (Part 2)
:	
00 2F 00	Performance Part (Part 16)
00 30 00	Performance Part (Part 17) <XV-5080>
00 31 00	Performance Part (Part 18) <XV-5080>
:	
00 3F 00	Performance Part (Part 32) <XV-5080>

* Patch

Offset Address	Description
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch Common MFX
00 04 00	Patch Common Chorus
00 06 00	Patch Common Reverb
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)

* Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Common
00 02 00	Rhythm Common MFX
00 04 00	Rhythm Common Chorus
00 06 00	Rhythm Common Reverb
00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)
00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)
:	
01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)

* System Common

Offset Address		Description	
00 00	0000 0aaa	Sound Mode	(0 - 4) PERFORM, PATCH, GM1, GM2, GS
# 00 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 - 2024) -100.0 - 100.0 [cent]
00 05	00aa aaaa	Master Key Shift	(40 - 88) -24 - +24
00 06	0aaa aaaa	Master Level	(0 - 127)
00 07	0000 000a	Scale Tune Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Patch Remain	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Mix/Parallel	(0 - 1) MIX, PARALLEL
00 0A	0000 000a	MFX Switch	(0 - 1) BYPASS, ON
00 0B	0000 000a	Chorus Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0C	0000 000a	Reverb Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0D	000a aaaa	Performance Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0E	0aaa aaaa	Performance Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Performance Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Performance Program Number (PC)	(0 - 127)
00 11	0000 aaaa	Patch Receive Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 12	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 14	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC)	(0 - 127)
00 15	0000 000a	System Clock Source	(0 - 1) INT, MIDI
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb	System Tempo	(20 - 250)
00 18	0aaa aaaa	System Control 1 Source	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 19	0aaa aaaa	System Control 2 Source	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1A	0aaa aaaa	System Control 3 Source	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1B	0aaa aaaa	System Control 4 Source	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1C	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 1D	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 00 00 1E		Total Size	

* System Part

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Scale Tune for C	(0 - 127) -64 - +63
00 01	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	(0 - 127) -64 - +63
00 02	0aaa aaaa	Scale Tune for D	(0 - 127) -64 - +63
00 03	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	(0 - 127) -64 - +63
00 04	0aaa aaaa	Scale Tune for E	(0 - 127) -64 - +63
00 05	0aaa aaaa	Scale Tune for F	(0 - 127) -64 - +63
00 06	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	(0 - 127) -64 - +63
00 07	0aaa aaaa	Scale Tune for G	(0 - 127) -64 - +63
00 08	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	(0 - 127) -64 - +63
00 09	0aaa aaaa	Scale Tune for A	(0 - 127) -64 - +63
00 0A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	(0 - 127) -64 - +63
00 0B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	(0 - 127) -64 - +63
00 00 00 0C		Total Size	

* Performance Common

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select	(0 - 32) OFF, 1 - 16, 17 - 32<XV-5080>
00 0D	000a aaaa	MFX Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0E	0000 000a	MFX Control MIDI1 <XV-5080>	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a	MFX Control MIDI2 <XV-5080>	(0 - 1) OFF, ON
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE

Apéndices

00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 20	0aaa aaaa	Voice Reserve 17 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 21	0aaa aaaa	Voice Reserve 18 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 22	0aaa aaaa	Voice Reserve 19 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 23	0aaa aaaa	Voice Reserve 20 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 24	0aaa aaaa	Voice Reserve 21 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 25	0aaa aaaa	Voice Reserve 22 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 26	0aaa aaaa	Voice Reserve 23 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 27	0aaa aaaa	Voice Reserve 24 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 28	0aaa aaaa	Voice Reserve 25 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 29	0aaa aaaa	Voice Reserve 26 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 2A	0aaa aaaa	Voice Reserve 27 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 2B	0aaa aaaa	Voice Reserve 28 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 2C	0aaa aaaa	Voice Reserve 29 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 2D	0aaa aaaa	Voice Reserve 30 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 2E	0aaa aaaa	Voice Reserve 31 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 2F	0aaa aaaa	Voice Reserve 32 <XV-5080>	(0 - 64) 0 - 63, FULL-VOICE
00 30	00aa aaaa	MFX(1) Source	(0 - 32) PERFORM, 1 - 16, 17 - 32<XV-5080>
00 31	00aa aaaa	MFX2 Source <XV-5080>	(0 - 32) PERFORM, 1 - 16, 17 - 32<XV-5080>
00 32	00aa aaaa	MFX3 Source <XV-5080>	(0 - 32) PERFORM, 1 - 16, 17 - 32<XV-5080>
00 33	00aa aaaa	Chorus Source	(0 - 32) PERFORM, 1 - 16, 17 - 32<XV-5080>
00 34	00aa aaaa	Reverb Source	(0 - 32) PERFORM, 1 - 16, 17 - 32<XV-5080>
00 00 00 35	Total Size		

* Performance Common MFX

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D<XV-5080>
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

* Performance Common Chorus

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 2)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3)

			A, B, C, D<XV-5080>
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 34	Total Size		

* Performance Common Reverb

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 4)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D<XV-5080>
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

* Performance MIDI

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Phase Lock	(0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type	(0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00 00 0C	Total Size		

* Performance Part

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive MIDI1 <XV-5080>	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive MIDI2 <XV-5080>	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC)	(0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10)	(0 - 127) L64 - 63R
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2)	(16 - 112) -48 - +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1)	(14 - 114) -50 - +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON)	(0 - 2) MONO, POLY, PATCH
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68)	(0 - 2) OFF, ON, PATCH
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0)	(0 - 25) 0 - 24, PATCH
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65)	(0 - 2) OFF, ON, PATCH
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5)	(0 - 128) 0 - 127, PATCH
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74)	(0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71)	(0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (CC# 73)	(0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (CC# 72)	(0 - 127) -64 - +63
00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift	(61 - 67) -3 - +3
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 17	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 18	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 19	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1B	0000 000a	Mute Switch	(0 - 1) OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level	(0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91)	(0 - 127)
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign	(0 - 13) MFX, A, B, C, D<XV-5080>, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7<XV-5080>, 8<XV-5080>, PATCH

Apéndices

00 20	0000 00aa	Part Output MFX Select <XV-5080>	(0 - 2) MFX1, MFX2, MFX3
00 00 00 21	Total Size		

* Patch Common

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Patch Category	(0 - 127)
00 0D	0000 000a	Tone Type <XV-5080>	(0 - 1) 4TONES, MULTI-PARTIAL
00 0E	0aaa aaaa	Patch Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Patch Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 10	0000 000a	Patch Priority	(0 - 1) LAST, LOUDEST
00 11	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 12	0aaa aaaa	Patch Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 13	0000 0aaa	Octave Shift	(61 - 67) -3 - +3
00 14	0000 00aa	Stretch Tune Depth	(0 - 3) OFF, 1 - 3
00 15	0aaa aaaa	Analog Feel	(0 - 127)
00 16	0000 000a	Mono/Poly	(0 - 1) MONO, POLY
00 17	0000 000a	Legato Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0000 000a	Legato Retrigger	(0 - 1) OFF, ON
00 19	0000 000a	Portamento Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Portamento Mode	(0 - 1) NORMAL, LEGATO
00 1B	0000 000a	Portamento Type	(0 - 1) RATE, TIME
00 1C	0000 000a	Portamento Start	(0 - 1) PITCH, NOTE
00 1D	0aaa aaaa	Portamento Time	(0 - 127)
00 1E	0000 000a	Patch Clock Source	(0 - 1) PATCH, SYSTEM
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Tempo	(20 - 250)
00 21	0000 000a	One Shot Mode <XV-5080>	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0aaa aaaa	Cutoff Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 23	0aaa aaaa	Resonance Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 24	0aaa aaaa	Attack Time Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 25	0aaa aaaa	Release Time Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 26	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(1 - 127) -63 - +63
00 27	0000 aaaa	Patch Output Assign	(0 - 13) MFX, A, B, C, D<XV-5080>, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7<XV-5080>, 8<XV-5080>, TONE
00 28	0000 000a	TMT Control Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 29	00aa aaaa	Pitch Bend Range Up	(0 - 48)
00 2A	00aa aaaa	Pitch Bend Range Down	(0 - 48)
00 2B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source	(0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 2C	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 1	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 2D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63
00 2E	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 2	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 2F	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2	(1 - 127) -63 - +63
00 30	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 3	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 31	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63
00 32	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 4	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 33	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63
00 34	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Source	(0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 35	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 1	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 36	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63
00 37	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 2	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 38	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2	(1 - 127) -63 - +63
00 39	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 3	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 3A	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63
00 3B	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 4	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 3C	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63
00 3D	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Source	(0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 3E	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 1	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 3F	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63
00 40	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 2	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 41	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2	(1 - 127) -63 - +63
00 42	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 3	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 43	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63
00 44	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 4	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 45	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63
00 46	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source	(0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 48	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1	(1 - 127) -63 - +63
00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,

Offset Address		Description	
			PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2	(1 - 127) -63 - +63
00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3	(1 - 127) -63 - +63
00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4	(0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4	(1 - 127) -63 - +63
00 00 00 4F	Total Size		

* Patch Common MFX

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 127) 0 - 72
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D<XV-5080>
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

* Patch Common Chorus

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 2)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D<XV-5080>
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000

# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 34	Total Size		

* Patch Common Reverb

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 4)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D<XV-5080>
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

* Patch TMT (Tone Mix Table)

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9) 1 - 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 - 9) 1 - 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 00 00 29	Total Size		

* Patch Tone

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 06	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-N, KEY-OFF-D
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, C, D<XV-5080>, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7<XV-5080>, 8<XV-5080>
00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1) OFF, ON

	00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE<XV-5080>
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	00 34	0000 00aa	Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	(0 - 16)
	00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
	00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
	00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
	00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
	00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
	00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
	00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
	00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
	00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
	00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
	00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
	00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
	00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
	00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
	00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
	00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
	00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
	00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
	00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
	00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
	00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
	00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
	00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
	00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
	00 5E	000a aaaa	Bias Level	(54 - 74) -100 - +100
	00 5F	0aaa aaaa	Bias Position	(0 - 127) C-1 - G9
	00 60	0000 00aa	Bias Direction	(0 - 3) LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL
	00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
	00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
	00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
	00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
	00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
	00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
	00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
	00 6D	0000 aaaa	LFO1 Wave Form	(0 - 10) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H CHS
#	00 6E	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO1 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 70	0000 0aaa	LFO1 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 71	0aaa aaaa	LFO1 Rate Detune	(0 - 127)
	00 72	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	(0 - 127)
	00 73	000a aaaa	LFO1 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 74	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	(0 - 3) KEY-ON-IN, KEY-ON-OUT, KEY-OFF-IN, KEY-OFF-OUT
	00 75	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	(0 - 127)
	00 76	0000 000a	LFO1 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
	00 77	0aaa aaaa	LFO1 Pitch Depth	(1 - 127) -63 - +63
	00 78	0aaa aaaa	LFO1 TVF Depth	(1 - 127) -63 - +63
	00 79	0aaa aaaa	LFO1 TVA Depth	(1 - 127) -63 - +63
	00 7A	0aaa aaaa	LFO1 Pan Depth	(1 - 127) -63 - +63
	00 7B	0000 aaaa	LFO2 Wave Form	(0 - 10) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H CHS
#	00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO2 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 7E	0000 0aaa	LFO2 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 7F	0aaa aaaa	LFO2 Rate Detune	(0 - 127)
	01 00	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	(0 - 127)
	01 01	000a aaaa	LFO2 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	01 02	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	(0 - 3) KEY-ON-IN, KEY-ON-OUT, KEY-OFF-IN, KEY-OFF-OUT
	01 03	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	(0 - 127)
	01 04	0000 000a	LFO2 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
	01 05	0aaa aaaa	LFO2 Pitch Depth	(1 - 127) -63 - +63
	01 06	0aaa aaaa	LFO2 TVF Depth	(1 - 127) -63 - +63
	01 07	0aaa aaaa	LFO2 TVA Depth	(1 - 127) -63 - +63
	01 08	0aaa aaaa	LFO2 Pan Depth	(1 - 127) -63 - +63
	00 00 01 09	Total Size		

* Rhythm Common

	Offset Address		Description	
	00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level	(0 - 127)
	00 0D	0000 000a	Rhythm Clock Source	(0 - 1) RHYTHM, SYSTEM
#	00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb	Rhythm Tempo	(20 - 250)
	00 10	0000 000a	One Shot Mode <XV-5080>	(0 - 1) OFF, ON
	00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign	(0 - 13) MFX, A, B, C, D<XV-5080>, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7<XV-5080>, 8<XV-5080>, TONE
	00 00 00 12	Total Size		

* Rhythm Common MFX

	Offset Address		Description	
	00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 127) 0 - 72
	00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
	00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
	00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
	00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D<XV-5080>
	00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101)

Apéndices

Offset Address		Description	
			OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Total Size		

* Rhythm Common Chorus

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 2)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D<XV-5080>
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 34	Total Size		

* Rhythm Common Reverb

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 4)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D<XV-5080>
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc		

	0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Total Size		

* Rhythm Tone

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Tone Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Tone Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Tone Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Tone Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0000 000a	Assign Type	(0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a aaaa	Mute Group	(0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(0 - 127) C-1 - G9
00 10	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 11	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 13	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 14	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 17	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level	(0 - 127)
00 18	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level	(0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1B	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, C, D<XV-5080>, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7<XV-5080>, 8<XV-5080>
00 1C	00aa aaaa	Tone Pitch Bend Range	(0 - 48)
00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE<XV-5080>
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 2F	0000 00aa	WMT1 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 30	0000 000a	WMT1 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 00aa	WMT1 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 32	000a aaaa	WMT1 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 33	0000 000a	WMT1 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 34	0aaa aaaa	WMT1 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 35	0aaa aaaa	WMT1 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 36	0aaa aaaa	WMT1 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 37	0000 000a	WMT1 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 38	0000 00aa	WMT1 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 39	0aaa aaaa	WMT1 Wave Level	(0 - 127)
00 3A	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 3B	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 3C	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 3D	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 3E	0000 000a	WMT2 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 3F	0000 00aa	WMT2 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE<XV-5080>
# 00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 4C	0000 00aa	WMT2 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 4D	0000 000a	WMT2 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 4E	0000 00aa	WMT2 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 4F	000a aaaa	WMT2 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 50	0000 000a	WMT2 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 51	0aaa aaaa	WMT2 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 52	0aaa aaaa	WMT2 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 53	0aaa aaaa	WMT2 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 54	0000 000a	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 55	0000 00aa	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 56	0aaa aaaa	WMT2 Wave Level	(0 - 127)
00 57	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 58	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 59	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 5A	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE<XV-5080>
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth	(0 - 16)

Apéndices

	Address	Data	Description	Value
	00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 6E	0aaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	00 6F	0aaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	00 70	0aaa aaaa	WMT3 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 73	0aaa aaaa	WMT3 Wave Level	(0 - 127)
	00 74	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
	00 75	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	00 76	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 77	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE<XV-5080>
#	00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 7E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	01 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 - 16)
	01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 - 127)
	01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
	01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
	01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
	01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
	01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
	01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
	01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
	01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
	01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
	01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
	01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
	01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
	01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
	01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
	01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
	01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
	01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
	01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
	01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
	01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
	01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
	01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
	01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
	01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
	01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
	01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
	01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
	01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
	01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
	01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
	00 00 01 41	Total Size		

2. GS (Model ID=42H)

* System Parameter

	Start Address	Data	Description	Value
#	40 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 - 2024) -100.0 - 100.0 [cent]
	40 00 04	0aaa aaaa	Master Volume	(0 - 127)
	40 00 05	0aaa aaaa	Master Key Shift	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
	40 00 06	0aaa aaaa	Master Pan	(1 - 127) L63 - 63R
	40 00 7F	0aaa aaaa	Mode Set	(0, 127) GS-RESET, GS-EXIT

* Common Parameter

Start Address	Data	Description	Value
40 01 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 24)
40 01 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 24)
40 01 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 24)
40 01 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 24)
40 01 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 24)
40 01 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 24)
40 01 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 24)
40 01 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 24)
40 01 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 24)
40 01 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 24)
40 01 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 24)
40 01 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 24)
40 01 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 24)
40 01 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 - 24)
40 01 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 - 24)
40 01 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 - 24)
40 01 30	0aaa aaaa	Reverb Macro	(0 - 7)
40 01 31	0aaa aaaa	Reverb Character	(0 - 7)
40 01 32	0aaa aaaa	Reverb Pre-LPF	(0 - 7)
40 01 33	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
40 01 34	0aaa aaaa	Reverb Time	(0 - 127)
40 01 35	0aaa aaaa	Reverb Delay Feedback	(0 - 127)
40 01 36	0aaa aaaa	Reverb Send Level to Chorus	(0 - 127)
40 01 38	0aaa aaaa	Chorus Macro	(0 - 7)
40 01 39	0aaa aaaa	Chorus Pre-LPF	(0 - 7)
40 01 3A	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
40 01 3B	0aaa aaaa	Chorus Feedback	(0 - 127)
40 01 3C	0aaa aaaa	Chorus Delay	(0 - 127)
40 01 3D	0aaa aaaa	Chorus Rate	(0 - 127)
40 01 3E	0aaa aaaa	Chorus Depth	(0 - 127)
40 01 3F	0aaa aaaa	Chorus Send Level to Reverb	(0 - 127)

* Part Parameter

	Start Address	Data	Description	Value
#	40 1x 00	0aaa aaaa 0aaa aaaa	Tone Number CC#00 Value Tone Number PC Value	(0 - 127) (0 - 127)
	40 1x 02	0aaa aaaa	Rx. Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
	40 1x 03	0000 000a	Rx. Pitch Bend	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 04	0000 000a	Rx. Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 05	0000 000a	Rx. Program Change	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 06	0000 000a	Rx. Control Change	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 07	0000 000a	Rx. Poly Pressure	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 08	0000 000a	Rx. Note Message	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 09	0000 000a	Rx. RPN	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0A	0000 000a	Rx. NRPN	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0B	0000 000a	Rx. Modulation	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0C	0000 000a	Rx. Volume	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0D	0000 000a	Rx. Panpot	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0E	0000 000a	Rx. Expression	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 0F	0000 000a	Rx. Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 10	0000 000a	Rx. Portamento	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 11	0000 000a	Rx. Sostenuto	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 12	0000 000a	Rx. Soft	(0 - 1) OFF, ON
	40 1x 13	0aaa aaaa	Mono / Poly Mode	(0 - 1) MODE, POLY
	40 1x 14	0aaa aaaa	Assign Mode	(0 - 2) SINGLE, LIMITED-MULTI, FULL-MULTI
	40 1x 15	0aaa aaaa	Use for Rhythm Part	(0 - 2) OFF, MAP1, MAP2
	40 1x 16	0aaa aaaa	Pitch Key Shift	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
#	40 1x 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pitch Offset Fine	(8 - 248) -12.0 - +12.0 [Hz]
	40 1x 19	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 - 127)
	40 1x 1A	0aaa aaaa	Velocity Sens Depth	(0 - 127) -64 - +63
	40 1x 1B	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(0 - 127) -64 - +63
	40 1x 1C	0aaa aaaa	Part Panpot (CC# 10)	(0 - 127) RANDOM, L63 - 63R
	40 1x 1D	0aaa aaaa	Keyboard Range Low	(0 - 127)
	40 1x 1E	0aaa aaaa	Keyboard Range High	(0 - 127)
	40 1x 1F	0aaa aaaa	CC1 Controller Number	(0 - 95)
	40 1x 20	0aaa aaaa	CC2 Controller Number	(0 - 95)
	40 1x 21	0aaa aaaa	Chorus Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
	40 1x 22	0aaa aaaa	Reverb Send Level (CC# 93)	(0 - 127)
	40 1x 23	0000 000a	Rx. Bank Select	(0 - 1) OFF, ON

40 1x 24	0000 000a	Rx. Bank Select LSB	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 30	0aaa aaaa	Tone Modify 1 (Vibrato Rate)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 31	0aaa aaaa	Tone Modify 2 (Vibrato Depth)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 32	0aaa aaaa	Tone Modify 3 (TVF Cutoff Freq.)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 33	0aaa aaaa	Tone Modify 4 (TVF Resonance)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 34	0aaa aaaa	Tone Modify 5 (TVF&TVA Env. Attack)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 35	0aaa aaaa	Tone Modify 6 (TVF&TVA Env. Decay)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 36	0aaa aaaa	Tone Modify 7 (TVF&TVA ENv. Release)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 37	0aaa aaaa	Tone Modify 8 (Vibrato Delay)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 40	0aaa aaaa	Scale Tuning C	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 41	0aaa aaaa	Scale Tuning C#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 42	0aaa aaaa	Scale Tuning D	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 43	0aaa aaaa	Scale Tuning D#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 44	0aaa aaaa	Scale Tuning E	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 45	0aaa aaaa	Scale Tuning F	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 46	0aaa aaaa	Scale Tuning F#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 47	0aaa aaaa	Scale Tuning G	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 48	0aaa aaaa	Scale Tuning G#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 49	0aaa aaaa	Scale Tuning A	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4A	0aaa aaaa	Scale Tuning A#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4B	0aaa aaaa	Scale Tuning B	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 2x 00	0aaa aaaa	Mod Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 01	0aaa aaaa	Mod TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 02	0aaa aaaa	Mod Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 03	0aaa aaaa	Mod LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 04	0aaa aaaa	Mod LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 05	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 06	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 07	0aaa aaaa	Mod LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 08	0aaa aaaa	Mod LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 09	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 0A	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 10	0aaa aaaa	Bend Pitch Control	(64 - 88) 0 - 24 [semitone]
40 2x 11	0aaa aaaa	Bend TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 12	0aaa aaaa	Bend Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 13	0aaa aaaa	Bend LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 14	0aaa aaaa	Bend LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 15	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 16	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 17	0aaa aaaa	Bend LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 18	0aaa aaaa	Bend LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 19	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 1A	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 20	0aaa aaaa	CAf Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 21	0aaa aaaa	CAf TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 22	0aaa aaaa	CAf Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 23	0aaa aaaa	CAf LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 24	0aaa aaaa	CAf LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 25	0aaa aaaa	CAf LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 26	0aaa aaaa	CAf LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 27	0aaa aaaa	CAf LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 28	0aaa aaaa	CAf LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 29	0aaa aaaa	CAf LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 2A	0aaa aaaa	CAf LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 30	0aaa aaaa	PAf Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 31	0aaa aaaa	PAf TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 32	0aaa aaaa	PAf Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 33	0aaa aaaa	PAf LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 34	0aaa aaaa	PAf LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 35	0aaa aaaa	PAf LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 36	0aaa aaaa	PAf LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 37	0aaa aaaa	PAf LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 38	0aaa aaaa	PAf LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 39	0aaa aaaa	PAf LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 3A	0aaa aaaa	PAf LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 40	0aaa aaaa	CC1 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 41	0aaa aaaa	CC1 TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 42	0aaa aaaa	CC1 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 43	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 44	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 45	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 46	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 47	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 48	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 49	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 4A	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 50	0aaa aaaa	CC2 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 51	0aaa aaaa	CC2 TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 52	0aaa aaaa	CC2 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 53	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 54	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 55	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 56	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 57	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 58	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 59	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 5A	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]

x: BLOCK NUMBER (0-F)
Part 1 (MIDI ch = 1) x = 1
Part 2 (MIDI ch = 2) x = 2
: : :
Part 9 (MIDI ch = 9) x = 9
Part10 (MIDI ch = 10) x = 0
Part11 (MIDI ch = 11) x = A
Part12 (MIDI ch = 12) x = B
: : :
Part16 (MIDI ch = 16) x = F

* Drum Setup Parameter

Start Address		Description	
41 m0 00	0aaa aaaa	Drum Map Name 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 01	0aaa aaaa	Drum Map Name 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 02	0aaa aaaa	Drum Map Name 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 03	0aaa aaaa	Drum Map Name 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 04	0aaa aaaa	Drum Map Name 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 05	0aaa aaaa	Drum Map Name 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 06	0aaa aaaa	Drum Map Name 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 07	0aaa aaaa	Drum Map Name 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 08	0aaa aaaa	Drum Map Name 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 09	0aaa aaaa	Drum Map Name 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 0A	0aaa aaaa	Drum Map Name 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 0B	0aaa aaaa	Drum Map Name 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m1 rr	0aaa aaaa	Play Note Number	(0 - 127)
41 m2 rr	0aaa aaaa	Level	(0 - 127)
41 m3 rr	0aaa aaaa	Assign Group Number	(0 - 127) NON, 1 - 127
41 m4 rr	0aaa aaaa	Panpot	(0 - 127) RAMDOM, L63 - 63R
41 m5 rr	0aaa aaaa	Reverb Send Level	(0 - 127) 0.0 - 1.0
41 m6 rr	0aaa aaaa	Chorus Send Level	(0 - 127) 0.0 - 1.0
41 m7 rr	0000 000a	Rx. Note Off	(0 - 1) OFF, ON
41 m8 rr	0000 000a	Rx. Note On	(0 - 1) OFF, ON

m: Map number (0 = MAP1, 1 = MAP2)
rr: drum part note number (00H-7FH)

●Tabla Decimal y Hexacimal

(An "H" is appended to the end of numbers in hexadecimal notation.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of Exclusive messages, etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.
The following table shows how these correspond to decimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D:decimal
H:hexadecimal

* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one greater than the values given in the above table.
* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128+bb.
* In the case of values which have a +/- sign, 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example, if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
* Data marked "Use nibbled data" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16+b.

<Example 1> What is the decimal expression of 5AH ?
From the preceding table, 5AH = 90

<Example 2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?
From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52
18 x 128+52 = 2356

<Example 3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D ?
From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Example 4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

16) 1258
16) 78 ... 10
16) 4 ... 14
0 ... 4

Since from the preceding table, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, the result is: 00 04 0E 0AH.

●Ejemplos de Mensajes MIDI Actuales

<Example 1> 92 3E 5F
9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

<Example 2> CE 49
CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since EH = 14 and 49H = 73, this is a Program Change message with MIDI CH = 15, program number 74 (Flute in GS).

<Example 3> EA 00 28
EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H = 0) is the LSB and the 3rd byte (28H = 40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is
28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

If the Pitch Bend Sensitivity is set to 2 semitones, -8192 (00 00H) will cause the pitch to change -200 cents, so in this case -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents of Pitch Bend is being applied to MIDI channel 11.

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

B3 64 00 MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number: 00H
(B3) 65 00 (MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number: 00H
(B3) 06 0C (MIDI ch.4) upper byte of parameter value: 0CH
(B3) 26 00 (MIDI ch.4) lower byte of parameter value: 00H
(B3) 64 7F (MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number: 7FH
(B3) 65 7F (MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number: 7FH

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +/-12 semitones (1 octave). (On GS sound generators the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound generator will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN = 96, and about 5 ticks for TPQN = 480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note

●Ejemplo de un mensaje Exclusivo y cálculo de una suma de comprobación

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted Exclusive message.

❍How to calculate the checksum (hexadecimal numbers are indicated by "H")

The checksum is a value derived by adding the address, size, and checksum itself and inverting the lower 7 bits.

Here's an example of how the checksum is calculated. We will assume that in the Exclusive message we are transmitting, the address is aa bb cc ddH and the data or size is ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum ÷ 128 = quotient ... remainder
128 - remainder = checksum

<Example 1> Setting CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON to DELAY (DT1).

According to the "Parameter Address Map (p.???)," the start address of Temporary Performance is 10 00 00 00H, the offset address of CHORUS at PERFORMANCE COMMON is 04 00H, and the address of CHORUS TYPE is 00 00H. Therefore the address of CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON is;

```
    10 00 00 00H
          04 00H
+)        00 00H
    10 00 04 00H
```

DELAY has the value of 02H.
So the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 10	12	10 00 04 00	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive Status,
(2) ID (Roland),
(3) Device ID (17),
(4) Model ID (XV-3080),
(5) Command ID (DT1),
(6) End of Exclusive

Then calculate the checksum.
10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (sum)
22 (sum) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 22 (remainder)
checksum = 128 - 22 (remainder) = 106 = 6AH
This means that F0 41 10 00 10 12 10 00 04 00 02 6A F7 is the message should be sent.

<Example 2> Getting the data (RQ1) of Performance Part 3 in USER:03.

According to the "Parameter Address Map (p.???)," the start address of USER:03 is 20 02 00 00H, and the offset address of Performance Part 3 is 00 22 00H.
Therefore the start address of Performance Part 3 in USER:03 is;

```
   20 02 00 00H
+)    00 22 00H
   20 02 22 00H
```

As the size of Performance Part is 00 00 00 22H, the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 10	11	20 02 22 00	00 00 00 22	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive Status,
(2) ID (Roland),
(3) Device ID (17),
(4) Model ID (XV-3080),
(5) Command ID(RQ1),
(6) End of Exclusive

Then calculate the checksum.
20H + 02H + 22H + 00H + 00H + 00H + 00H + 22H = 32 + 2 + 34 + 0 + 0 + 0 + 0 + 34 = 102 (sum)
102 (sum) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 102 (remainder)
checksum = 128 - 102 (remainder) = 26 = 1AH
This means that F0 41 10 00 10 11 20 02 22 00 00 00 00 22 1A F7 is the message should be sent.

<Example 3> Getting Temporary Performance data (RQ1);
cf.) This operation is the same as Data Transfer function in Utility mode
with "PERFORM" (Type parameter) and "TEMP: -PATCH" (Source parameter) options.

According to the "Parameter Address Map (p.???)," the start address of Temporary Performance is assinged as following:

10 00 00 00H	Temporary Performance Common
:	
10 00 20 00H	Temporary Performance Part 1
:	
10 00 2F 00H	Temporary Performance Part 16

As the data size of Performance Part is 00 00 00 22H, summation of the size and the start address of Part 16 at Temporay Performance will be;

```
   10 00 2F 00H
+) 00 00 00 22H
   10 00 2F 22H
```

And the size that have to be got should be;

```
   10 00 2F 29H
-) 10 00 00 00H
   00 00 2F 22H
```

Therefore the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 10	11	10 00 00 00	00 00 2F 22	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	6)

(1) Exclusive Status,
(2) ID (Roland),
(3) Device ID (17),
(4) Model ID (XV-3080),
(5) Command ID (RQ1),
(6) End of Exclusive

<Example 4> Getting data (RQ1) at once;
Tempory Performance data,
Temporary Patch data of whole part in Performance mode,
Temporary Rhythm data of whole part in Performance mode.
cf.) This operation is the same as Data Transfer function in Utility mode
with "PERFORM" (Type parameter) and "TEMP: +PATCH" (Source parameter) options.

According to the "Parameter Address Map (p.???)," the start address of the above all parameters is assinged as following:

10 00 00 00H	Temporary Performance
11 20 00 00H	Temporary Patch (Performance Mode Part 1)
11 30 00 00H	Temporary Rhythm (Performance Mode Part 1)
:	
14 60 00 00H	Temporary Patch (Performance Mode Part 16)
14 70 00 00H	Temporary Rhythm (Performance Mode Part 16)

The offset address of Rhythm is also assigned as follows:

00 00 00H	Rhythm Common
:	
00 10 00H	Rhythm Tone 1
:	
01 3E 00H	Rhythm Tone 4

As the data size of Rhythm Tone is 00 00 01 41H, summation of the size and the start address of Tone 4 of Part 16 at Temporay Patch in Performance mode will be;

```
   14 70 00 00H
      01 3E 00H
+) 00 00 01 41H
   14 71 3F 41H
```

And the size that have to be got should be;

```
   14 71 3F 41H
-) 10 00 00 00H
   04 71 3F 41H
```

Therefore the system exclusive message should be sent is;

F0	41	10	00 10	11	10 00 00 00	04 71 3F 41	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive Status, (2) ID (Roland), (3) Device ID (17),
(4) Model ID (XV-3080), (5) Command ID (RQ1), (6) End of Exclusive

●La función Scale Tune (address: 40 1x 40)

The scale Tune feature allows you to finely adjust the individual pitch of the notes from C through B. Though the settings are made while working with one octave, the fine adjustments will affect all octaves. By making the appropriate Scale Tune settings, you can obtain a complete variety of tuning methods other than equal temperament. As examples, three possible types of scale setting are explained below.

❍Equal Temperament

This method of tuning divides the octave into 12 equal parts. It is currently the most widely used form of tuning, especially in occidental music. On the XV-3080, the default settings for the Scale Tune feature produce equal temperament.

❍Just Temperament (Tonic of C)

The principal triads resound much more beautifully than with equal temperament, but this benefit can only be obtained in one key. If transposed, the chords tend to become ambiguous. The example given involves settings for a key in which C is the keynote.

❍Arabian Scale

By altering the setting for Scale Tune, you can obtain a variety of other tunings suited for ethnic music. For example, the settings introduced below will set the unit to use the Arabian Scale.

Example Settings

Note name	Equal Temperament	Just Temperament (Keytone C)	Arabian Scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the table are given in cents. Refer to the explanation of Scale Tuning on page ??? to convert these values to hexadecimal, and transmit them as Exclusive data.
For example, to set the tune (C-B) of the Part1 Arabian Scale, send the following data:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

●Tabla del código ASCII

Patch Name and Performance Name, etc, of MIDI data are described the ASCII code in the table below.

(HEX) = hexadecimal
(DEC) = decimal

Character	(HEX)	(DEC)
SP	20H	32
!	21H	33
"	22H	34
#	23H	35
$	24H	36
%	25H	37
&	26H	38
'	27H	39
(	28H	40
)	29H	41
*	2AH	42
+	2BH	43
,	2CH	44
-	2DH	45
.	2EH	46
/	2FH	47
0	30H	48
1	31H	49
2	32H	50
3	33H	51
4	34H	52
5	35H	53
6	36H	54
7	37H	55
8	38H	56
9	39H	57
:	3AH	58
;	3BH	59
<	3CH	60
=	3DH	61
>	3EH	62
?	3FH	63

Character	(HEX)	(DEC)
@	40H	64
A	41H	65
B	42H	66
C	43H	67
D	44H	68
E	45H	69
F	46H	70
G	47H	71
H	48H	72
I	49H	73
J	4AH	74
K	4BH	75
L	4CH	76
M	4DH	77
N	4EH	78
O	4FH	79
P	50H	80
Q	51H	81
R	52H	82
S	53H	83
T	54H	84
U	55H	85
V	56H	86
W	57H	87
X	58H	88
Y	59H	89
Z	5AH	90
[	5BH	91
\	5CH	92
]	5CH	93
^	5CH	94
_	5CH	95

Character	(HEX)	(DEC)
`	20H	96
a	61H	97
b	62H	98
c	63H	99
d	64H	100
e	65H	101
f	66H	102
g	67H	103
h	68H	104
i	69H	105
j	6AH	106
k	6BH	107
l	6CH	108
m	6DH	109
n	6EH	110
o	6FH	111
p	70H	112
q	71H	113
r	72H	114
s	73H	115
t	74H	116
u	75H	117
v	76H	118
w	77H	119
x	78H	120
y	79H	121
z	7AH	122
{	7BH	123
|	7CH	124
}	7CH	125

NOTE : "SP" is space.

Diagrama de Implementación MIDI

Fecha : 18 Dic. 1999
Versión : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	X	1–16	
	Changed	X	1–16	
Mode	Default	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**************		
Note Number :		X	0–127	
	True Voice	**************	0–127	
Velocity	Note On	X	O	
	Note Off	X	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O *7	O *1	
Pitch Bend		O *7	O *1	
Control Change	0, 32	O *4	O *1	Bank select
	1	O *7	O *1	Modulation
	2	O *7	O	Breath type
	4	O *7	O	Foot type
	5	O *4	O	Portamento time
	6, 38	O *4	O	Data entry
	7	O *4, *7	O *1	Volume
	10	O *4, *7	O *1	Panpot
	11	X	O *1	Expression
	64	X	O *1	Hold 1
	65	O *4	O	Portamento
	66	X	O	Sostenuto
	67	X	O	Soft
	68	X	O	Legato Foot Switch
	69	X	O	Hold 2
	71	O *4	O	Resonance
	72	O *4	O	Release Time
	73	O *4	O	Attack Time
	74	O *4	O	Cutoff
	75	O *4	O *6	Decay Time
	76	O *4	O *6	Vibrato Rate
	77	O *4	O *6	Vibrato Depth
	78	O *4	O *6	Vibrato Delay
	80	X	O (Tone 1 Level)	General Purpose Controller 5
	81	X	O (Tone 2 Level)	General Purpose Controller 6
	82	X	O (Tone 3 Level)	General Purpose Controller 7
	83	X	O (Tone 4 Level)	General Purpose Controller 8
	84	X	O	Portamento control
	91	O *4	O (Reverb)	General purpose effects 1
	93	O *4	O (Chorus)	General purpose effects 3
	1–5, 7–31, 64–95 *3	X	O	CC1, 2 (General purpose controller 1, 2)
	1–5, 7–31, 64–95 *3	X	O	CC3, 4 (General purpose controller 3, 4)
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *4	O	RPN LSB, MSB
Program Change		O *4	O *1	
	: True Number	**************	0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O *5	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	*1	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	

Notes

* 1 O X is selectable.
* 2 Recognized as M=1 even if M≠1.
* 3 Can be changed settings.
* 4 Transmits when GM Data Transfer is excuted .
* 5 Transmits when Data Transfer is excuted or RQ1 received.
* 6 GM Mode only.
* 7 Transmits when Part Information value changed.

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Sí
X : No

Especificaciones

Módulo de sonido de 128 voces XV-3080

Compatible con el sistema GM Nivel 2

● Partes

16

● Polifonía Máxima

128 voces

● Memoria de Onda

64MB (16 bits formato lineal)

● Ranuras de ampliación

Tarjeta de Ampliación de Ondas SR-JV80 Series: 4 ranuras

Nueva Tarjeta de Ampliación de Ondas SRX Series: 2 ranuras

● Memoria predefinida

Patch: 768 (128 x 6 bancos) + GM Nivel 2 Patch: 256

Interpretación: 64 (32 x 2 bancos)

Grupos de Percusión: 12 (2 x 6 bancos) + GM Nivel 2 Grupos de Percusión: 4

● Memoria de Usuario

Patch:	128
Interpretación:	64
Grupo de Percusión:	4

● Memoria Externa

Tarjeta Smart media 1 ranura

(2 - 128 MB, 5 o 3.3 V)

● Efectos

Multi Efectos (MFX):	63 tipos
Reverberación:	4 tipos
Chorus:	2 tipos

● Pantalla

40 caracteres, 2 líneas (LCD Retroiluminada)

● Conectores

A (MIX) Output (I(MONO), D)

B Output (I, D)

C Output (I, D)

(Individual 1 - 6)

Jack de altavoces (Estéreo)

Conector MIDI (IN, OUT, THRU)

● Toma de corriente

AC117, 230, 240 V

● Consumo de energía

13 W

● Dimensiones

482 (A) x 281 (P) x 88 (A) mm

(EIA-2U tipo apilado)

● Peso

4.4 kg

● Accesorios

Comienzo Rápido

Manual del Usuario

Preguntas y Respuestas

Cable de alimentación

● Opciones

Tarjeta de Ampliación de Ondas (SRX series, SR-JV80 series)

* Con la intención de mejorar el producto, las especificaciones o la apariencia de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.

Índice

MEMO

MEMO

Información

Cuando necesite servicio de reparación, llame al centro Roland más cercano o a un distribuidor Roland de su país según la siguiente relación.



EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030



CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra Inti Rama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

CHILE
Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre y Alameda
Juan Pablo 2 No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY
Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St. Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A. Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROMANIA
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park SWANSEA SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselviler Cad. Billurcu Sok.
Mucadelle Cikmeze No. 11-13
Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

11 de Junio de 1999

Para países de la UE

Contiene pilas de litio

Precaución
Existe la posibilidad de provocar una explosión si cambia incorrectamente la pila.
Reemplácela sólo con el tipo de pilas recomendado por el fabricante.
Para deshacerse de las pilas usadas, siga las instrucciones del fabricante.

ADVARSEL!
Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING
Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL
Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

VAROITUS
Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Para países de la UE



Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

– Reorient or relocate the receiving antenna.
– Increase the separation between the equipment and receiver.
– Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
– Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE
This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS
Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.